№24 | 297 | 2009
ВТОРОЙ ДЕКАБРЬСКИЙ

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 стр. 60

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100056 09024

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА 250 р



УНИКАЛЬНОЕ ИНТЕРВЬЮ С СОЗДАТЕЛЕМ TEKKEN 6 НА DVD

КУПИ, ИЛИ ОН ПРИДЕТ ЗА ТОБОЙ

ASSASSIN'S CREED II

THE SETTLERS стр. 38

ИГРОМИР 2009 стр. 46

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS стр. 22

RESONANCE OF FATE стр. 18

ПОСТЕРЫ: Assassin's Creed II | White Knight Chronicles **ТАКЖЕ:** MotorStorm: Arctic Edge | Rabbids Go Home | Operation Flashpoint: Dragon Rising

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.

Для отпетых геймеров!

intel CORE 2 Quad inside

Ищи знак Intel Inside®

Компьютер StartMaster Magnum EXE 5521 на базе процессора Intel® Core™2 Quad



25990 р.

*Цена за системный блок.

Процессор: Intel® Core™ 2 Quad Q8200 (2,33 ГГц, 1333 МГц)
Видео: NVIDIA GeForce GTS250 PCI-E
Жесткий диск: 1000 GB SATA (7200rpm)
Оперативная память: 4GB DDR2
DVD±RW, Card Reader, Wi-Fi
Гарантия 2 года

Не забудь купить:



Гарнитура Sven AP-890
Skype/Игры

990.-



Оптическая BLUETOOTH мышь Media-Tech MT-1074

1290.-



Руль DV Tech PC / PS2 / PS3 WD172 Victory Wheel
Имитирующая управление гоночным болидом система «Victory Wheel»

2490.-



Накопитель данных 1 TB Western Digital My Book® Studio Edition™
USB 2.0+FireWire+eSATA 3.5"

5290.-

На правах рекламы. Цены указаны на 01.12.2009. Товар сертифицирован.

Все для домашних развлечений: компьютеры, ноутбуки, фото- и видеотехника, ТВ, мобильные телефоны, игровые приставки, аксессуары.

В Ваш День Рождения!



Скидка 5%

Скидка действует в день рождения, 5 дней до и 5 дней после Вашего дня рождения.
Для получения скидки Вам необходимо предъявить паспорт.

Настройка и установка ПО

СТАРТ Мастер®
СЕТЬ МАГАЗИНОВ
www.startmaster.ru

звонок бесплатный
8-800-555-8555
единая справочная

Сеть магазинов цифровой электроники СтартМастер:

› Москва › Московская область › Санкт-Петербург › Ростов-на-Дону › Новокузнецк › Барнаул › Кемеровская область › Алтайский Регион

Адреса магазинов уточняйте на www.startmaster.ru или по телефону единой справочной.

КРЕДИТ, ПРИЁМ ПЛАТЕЖЕЙ без комиссий

Слово редактора

Декабрь 2009 #24 (297)





НА ОБЛОЖКЕ
Assassin's Creed II

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Ubisoft

В современной жизни слишком много лишнего. Покупаешь мобильный телефон – а там опции, функции. Ставишь браузер – а он навязывает плагины, обновления. Включаешь игру – не запускается без патча. Да что ж такое – я не вижу в ней ошибок, которые стоит исправить, зачем же мне тратить полчаса на закачку? Нет-нет, говорит мне игра, ты ничего не понимаешь, кликай лучше на Ok и не выпендривайся. Новые версии ОС и текстовых процессоров – вообще катастрофа, вроде переезда с квартиры на квартиру. И ладно бы в свой дом – теплый и уютный, так ведь нет – с одной съемной на другую и по чужой злой воле. Прогресс наступает на пятки: включаешь телевизор, там восемьдесят каналов, листаешь – а смотреть-то нечего!

Девять или десять лет назад я открыл для себя сайт the-magicbox.com. Его идеология с тех пор мало изменилась. Длинная колбаса из табличек и микроскопических новостей с превью. Немного подборок свежих скриншотов и ссылок на важные видеоролики. На вид ничем не отличается от типичного фэнского сайта начала века, который можно сделать в одиночку за неделю и бесплатно поддерживать годами. Но я убедился, что The Magic Box не пропустит ни одну действительно важную лично для меня игровую новость и не отнимет у меня время на бессмысленный текст ни о чем. Не утяжелит интерфейс только потому что, что ширина среднего интернет-канала позволяет. The Magic Box я доверяю.

Уверен, что многие из вас (по другим причинам, конечно) доверяют «Стране Игр».

Скоро у нас юбилей.

Четырнадцать лет, триста номеров, единственный компетентный российский журнал о лучших играх для всех платформ.

Константин Говорун, главный редактор

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Степан Чечулин, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер-верстальщик
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наталья Титова
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@gameland.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Максим Соболев
Администратор
Мария Бушева
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru,
podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком муникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

СОДЕРЖАНИЕ

DVD №1. Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
Игромир 2009 , Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (интервью), Mass Effect 2 (интервью)...
Подробное содержание – на стр. 141.

DVD №2. Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:
James Cameron's Avatar: The Game, Battlefield: Bad Company 2...
Подробное содержание – на стр. 138.







96 Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретрохитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:
Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 96.





132 Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:
Комикс, Обратная связь
Подробный список материалов раздела – на стр. 132.



Комплектация

Постеры: Assassin's Creed II и White Knight Chronicles.





Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 52

Полное содержание


НАЙДИ СЕБЕ ПРИЛОЖЕНИЕ
Проверь горизонталь. Или вертикаль. Или все, что тебе взбредет в голову. Загрузи бесплатное приложение «Level Touch»[1] в Магазине Ovi в свой мобильный компьютер Nokia N97 и удивляй друзей. Сотни других полезных и интересных приложений ждут тебя в Магазине Ovi.
НАХОДИТЕ ЛУЧШЕЕ НА STORE.OVI.COM ДЛЯ NOKIA N97
ovi NOKIA
NOKIA
Spb Puzzle[2]
Handwriting Calculator[3]
Ведомости
Found[4]
ELLE
Fifteen Touch[5]
Реклама. © Nokia, 2009. [1] Уровень для сенсорного экрана. [2] Пазл. [3] Рукописный калькулятор. [4] Найдено. [5] Пятнашки для сенсорного экрана.

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Илья Ченцов

Когда я писал превью Witcher 2, то хотел закончить его словами: «Надеюсь, что видео и скриншоты с этой презентации, которые нам решили не выдавать на руки, не появятся в свободном доступе в Интернете раньше, чем этот номер журнала выйдет в свет». Но все произошло еще быстрее – скриншотов, правда, пока нет, а вот «пиратское» видео с секретной демонстрации «Ведьмака 2» все-таки появилось на YouTube. Вы можете найти его по адресу http://tinyurl.com/witcher2 и увидеть все своими глазами, если наклоните голову примерно на 45 градусов вправо и немного прищуритесь. Надеюсь, что ссылка еще будет действительна, когда этот номер журнала выйдет в свет.



Самые ожидаемые игры редакции

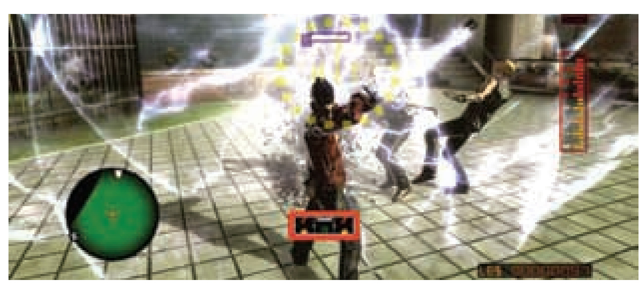


Alan Wake **(PC, Xbox 360)**	I квартал 2010
Army of Two: The 40th Day **(Xbox 360, PS3, PSP)**	8 января 2010
Bayonetta **(PS3, Xbox 360)**	8 января 2010
BioShock 2 **(PC, PS3, Xbox 360)**	9 февраля 2010
Final Fantasy XIII **(PS3, Xbox 360)**	II квартал 2010
God of War III **(PS3)**	март 2010
Heavy Rain **(PS3)**	I квартал 2010
Metal Gear Solid: Peace Walker **(PSP)**	2010
Splinter Cell: Conviction **(PC, Xbox 360)**	23 февраля 2010
StarCraft II: Wings of Liberty **(PC)**	II квартал 2010

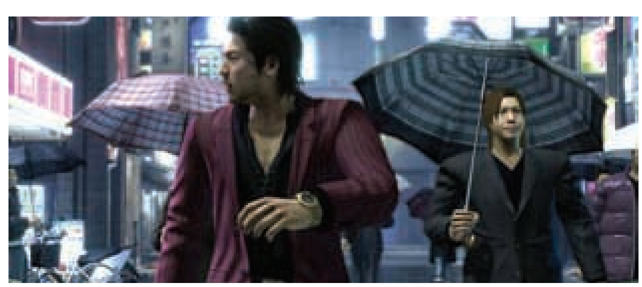
составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



No More Heroes: Eiyuutachi no Rakuen (PS3, Xbox 360)



Ryu Ga Gotoku 4: Densetsu wo Tsugu Mono / Yakuza 4 (PS3)


Ritmix®
moving sound
Ritmix RF-9800
Стильный mp3-плеер
Сенсорный ЖК дисплей 3 дюйма (16:9)
До 16 Гб память + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст
Диктофон, Радио, Графический планшет
До 26 часов работы
Размеры: 96 х 55 х 12 мм
Вес: 74 г
www.ritmixrussia.ru
BLADE
GROUP OF COMPANIES
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

Новости

Самые важные события игрового мира





Activision любит ваши деньги

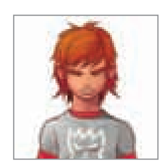
Отчитываясь по финансам за третий квартал, представители Activision подтвердили: в следующем году выйдут очередные сиквелы Spider-Man, Shrek, Guitar Hero и Call of Duty. Кстати, о седьмой Call of Duty: ходят слухи, что действие в ней будет проходить на Кубе и во Вьетнаме, а в роли разработчика выступит Treyarch. На этом сериале компания вообще не экономит, поскольку не сомневается, что вложения окупятся сторицей. По словам Роберта Боулинга из Infinity Ward, на Modern Warfare 2 в Activision приготовились выделить совершенно невообразимые деньги – такие, что разработчики от них отказались, чтобы издатель не ждал чего-то совсем уж фантастического: «Мы решили абстрагироваться от шумихи и сосредоточиться на создании такой игры, которой могли бы гордиться, и которая понравилась бы фанатам». И им это, судя по всему, удалось: как заявляет Activision, запуск Modern Warfare 2 вышел самым успешным в истории индустрии. Продажи в первый день только в Великобритании и США принесли компании $310 млн. Всего за 10 ноября было продано 4.7 млн копий игры, из них 3.38 млн – в Штатах, а 1.32 млн – в Англии. Для сравнения: Halo 3 такого результата добивалась неделю. Бобби Котик на пике ажиотажа вокруг MW2 продал долю своих акций Activision за $20 млн, но, кажется, ему этого мало. Теперь Activision ищет способ «монетизировать онлайновый геймплей». А опыт перенимает у коллег из Blizzard. По словам Томаса Типпла, главного финансиста компании, в планах «запуск дополнительных моделей заработка для крупных проектов вроде Call of Duty». И по его же словам, сами геймеры просят Activision сделать побольше платных сервисов.

Учитывая, что из Modern Warfare 2 пропала поддержка выделенных серверов, а из StarCraft II – поддержка LAN, можно небезосновательно предположить, что обновленный Battle.net будет являть собой подобие Xbox Live для PC. С платной подпиской для желающих участвовать в мультиплеерных битвах.



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



В последнее время модно говорить, что Activision – новая «империя зла». Вот только Electronic Arts никогда не вела себя настолько беспардонно. И, в конце концов, Call of Duty – это не StarCraft. Это хороший шутер-сериал, который рано или поздно всем надоест. И что тогда будет делать Activision?

Продажи консолей

PS3 26.68 млн | Xbox 360 33.37 млн | PSP 52.80 млн | Wii 56.69 млн | DS 114.01 млн



EA увольняет 16% сотрудников

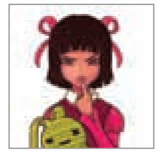
Electronic Arts опубликовала финансовый отчет по прошедшему кварталу, и оказалось, что компания стремительно теряет деньги. За данный период потери составили $391 млн (в прошлом году за это же время – $310 млн), а продажи игр упали с $894 млн до $788 млн. Джон Риччитиелло заявляет, что все под контролем: сейчас компания затянет потуже ремень и сконцентрируется на самых лучших и стоящих проектах. Среди них, например, сериал Medal of Honor, который EA (не иначе, с оглядкой на успех Call of Duty) намеревается воскресить.

Что любопытно, из $391 млн убытков EA $300 млн пришлось на приобретение компании Playfish, занимавшейся браузерными социалками вроде Pet Society, Country Story и Restaurant City. За эти триста миллионов и расплачиваются сотрудники – уже бывшие – таких подразделений компании, как Mythic (откуда, по слухам, уволили 80 человек, то есть почти 40% всего персонала студии), Black Box и EA Tiburon.



КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Джефф Хикман, занимающий должность исполнительного продюсера в Mythic, поспешил успокоить поклонников Warhammer Online: Age of Reckoning: мол, сотрудники студии приложат все усилия, чтобы качество услуг и контента оставалось на самом высоком уровне.

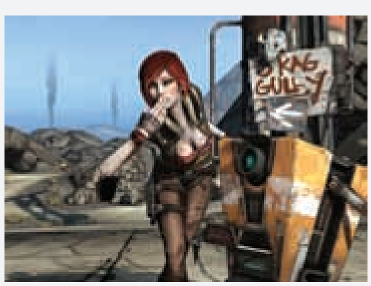
Рэнди Питчфорд не отстает от Valve

Хорошо известен факт: Valve не любит PS3 и ничего для нее не делает. И периодически напоминает во всевозможных интервью, почему так ополчилась на консоль Sony. Чет Фалижек, руководивший разработкой Left 4 Dead 2, например, недавно высказался: мол, когда речь заходит об игре с друзьями и комьюнити-аспектах, Xbox 360 оказывается на порядок лучше PS3 и дотягивает по уровню до PC.

А Рэнди Питчфорд, глава Gearbox (той самой, которая начинала с создания консольных портов и дополнений к Half-Life), вновь не удержался от того, чтобы подколоть Valve. В прошлый раз, если вы помните, он заявил, что Steam – обдираловка (при том, что Borderlands стала одной из самых продаваемых игр на этом сервисе). Всенародно признавшись в любви к PS3, Питчфорд назвал претензии Valve к платформе «глупыми» и сравнил компанию Гейба Ньюэлла с «узколобыми и инфантильными фанатами».

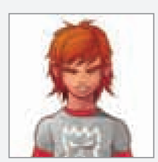
Рэнди вспомнил даже про The Orange Box двухгодичной давности. Напомним, Valve разрабатывала этот сборник для PC и Xbox 360, а Electronic Arts по своей инициативе и с разрешения создателей сделала порт на PS3. Он получился не очень удачным, и потому авторы оригинала его не жалуют. А Питчфорд считает, что Valve третирует продукт EA только потому, что больше всего денег получает с PC-продаж (ведь с них никому не идут лицензионные отчисления). А на деле, дескать, версия «Оранжевой коробки» для PS3 выигрышнее других в плане графики. Ох уж этот Рэнди!

Первые лица Valve на его выпады предпочитают не реагировать.



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Вот такие они, заокеанские сонибои и биллибои. И ведь они принимают решения о том, на каких платформах выпускать игры! К счастью, корпорациями зла руководят прагматичные бизнесмены, и им больше нравятся мультиплатформенные релизы.

PS3 на службе ФБР

Как сообщает агентство SHFW, ФБР планирует использовать PS3 для борьбы с педофилами. Задействовав два десятка консолей («толстушек» с Линуксом), соединенных в одну сеть, можно перебирать по 4 млн паролей в минуту. А это очень полезно для агентов, обыскивающих по ордеру компьютер подозреваемого (который по четвертой поправке к конституции США имеет право не выдавать свой пароль).

No Doubt против Activision

Вслед за Кортни Лав на Activision в суд подает группа No Doubt. Ситуация аналогичная: коллектив согласился на использование в Band Hero своих аватарок для того, чтобы те исполняли три песни No Doubt, но не более. А Activision, дескать, превратила несчастную группу в «виртуальное караоке»: модели музыкантов можно выбрать и в тех случаях, если приглянулась какая-то из шести десятков других композиций. По словам представителей группы, они попросили Activision это исправить, но их обращение проигнорировали – мол, это влетело бы компании в копеечку. Сама Activision опять ссылается на контракт и считает свои действия полностью законными.

Пиратство не заботит разработчиков

Согласно опросу, проведенному среди членов TIGA (британской ассоциации разработчиков компьютерных и видеоигр) 60% геймдизайнеров считают пиратство проблемой, причем недостаточно значительной. И лишь 10% респондентов сказали, что такого рода незаконная деятельность всерьез угрожает их бизнес-начинаниям. Британские разработчики не боятся пиратства; что об этом думают их коллеги из других стран?



Цифры и факты

Activision зарегистрировала торговую марку Drum Hero.

Европейский релиз Final Fantasy XIII назначен на 9 марта 2010 года.

Локализация Command & Conquer 4 выйдет в России 19 марта 2010 года.

Гоити Суда не дремлет: делает новый выпуск No More Heroes для PS3 и Xbox 360.

Библия в XBLA

Издательство B&H, гордящееся тем, что начало публиковать в Америке Библию аж в середине XVIII века, решило донести тексты Святого Писания до пользователей Xbox 360. Оцененная в 400 MS Points Bible Navigator X предоставит покупателям полную версию Holman Christian Standard Bible, самого современного перевода Библии, в различных графических оболочках и с возможностью поиска. Найти Книгу Книг можно будет в разделе Indie Games.

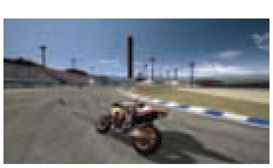


Diablo III не раньше 2011-го

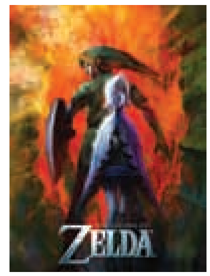
Согласно опубликованному на презентации Blizzard в Нью-Йорке графику релизов компании, в 2010-м она выпустит всего две игры: StarCraft II: Wings of Liberty и World of Warcraft: Cataclysm. Еще, само собой, улучшит Battle.net к выходу «Крыльев свободы». А следующие главы саги StarCraft II, Diablo III и еще одну неанонсированную MMO следует ждать «в ближайшие несколько лет». То есть, не раньше 2011-го.

Подробности MotoGP 09/10

Capcom обещает проработанный Career Mode в MotoGP 09/10. В нем игрокам придется заботиться о своей карьере вне трека, нанимать инженеров, менеджеров и пиарщиков, а на трассе – мастерски ездить и получать очки репутации. Изначально на диске MotoGP 09/10 будет представлена полная и точная информация о чемпионате 2009 года, а все данные по соревнованиям 2010 года выйдут впоследствии в виде бесплатного DLC.







КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Думаю, Миямото стоит перечитать «Тома Сойера» и сделать для Wii игру, в которой нужно вращать на веревочке дохлую кошку.

Чем занят Сигеру Миямото?

Сигеру Миямото неожиданно начал откровенничать с журналистами. Например, поведал, что разработка следующей части сериала The Legend of Zelda для Wii уже идет полным ходом, и для нее собрана по-настоящему творческая команда, потому что «один из самых привлекательных аспектов «Зельды» – ее уникальность». Именитый геймдизайнер пообещал, что новинка будет отличаться очень крутой графикой; также предусмотрена поддержка MotionPlus для фехтовальных сцен. Миямото хотел бы, чтобы аксессуар для игры был необходим, но не уверен, исполнится ли его желание.

Что же до Super Mario Galaxy 2, то главный креативщик Nintendo обещает: новинка окажется действительно сложной (и еще не ясно, добавят ли в нее систему подсказок Super Guide). В сиквеле число сюжетных сцен урежут по сравнению с первой частью – за этим Миямото проследит лично. Дело в том, что режиссер дилогии Ёсиаки Коидзуми любит рассказывать истории, а создатель Марио считает, что как раз игры про усатого водопроводчика обременять лишними диалогами не стоит. Для сюжета, говорит он, есть «Зельда». А еще Миямото заявил, что в последнее время ему стали очень нравиться кошки.





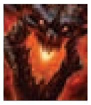
Бренд Final Fantasy никогда не выдохнется?

Президент Square Enix Ёити Вада заявил, что чрезмерно использовать один и тот же бренд – «нехорошо». Он привел в пример Микки Мауса, которого за последние 60 лет можно было встретить повсюду, и люди от него устали. Как же тогда быть с сериалом Final Fantasy, насчитывающим уже добрых три десятка выпусков? Нет, говорит Вада. Final Fantasy никогда не выдохнется. Ведь главное, что делает бренд сильным – запоминающиеся персонажи и проработанная предыстория, а миры в «финалках» постоянно сменяют друг друга. Но придумывать новый антураж для каждой игры не нужно, считает глава Square Enix: «Пока продукт предлагает достаточно историй и контента, геймеры будут с удовольствием возвращаться к нему». Вада подчеркнул, что цикл Fabula Nova Crystallis может похвастаться тщательно проработанной вселенной.

Также босс Square Enix упомянул, что Eidos Montreal работает над третьим проектом (вместе с Deus Ex 3 и Thief 4), и проект этот по-настоящему глобальный. В том смысле, что в разработке участвуют и другие студии компании. Никаких подробностей, правда, он не огласил.


Taste of GuanaBana
BRAVO
ENERGY | ПОДЪЕМНАЯ СИЛА
Взять энергетический барьер.
Высоту за высотой. День за ночью.
Решительно есть чем заняться!
Реклама
ЧРЕЗМЕРНОЕ УПОТРЕБЛЕНИЕ АЛКОГОЛЬНОЙ ПРОДУКЦИИ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПУТЬ ЗЛА Главным злодеем на сей раз станет дракон Смертокрыл, который некогда был самым благородным созданием по имени Нелтарион. Однако впоследствии он перешел на сторону зла, создав могущественный артефакт, который обратил против своих сородичей. Но в итоге Смертокрыл потерпел поражение, а источник его силы был уничтожен. Дракон на долгие годы скрылся где-то в подземельях, чтобы накопить силы для нового удара и мести. Совсем скоро его время придет.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

Пока миллионы людей фактически живут в World of Warcraft, глава Activision Blizzard Бобби Котик, который очень любит деньги, может спать спокойно. Его карман всегда будет полон. Ну а чтобы интерес к игре не угас, а Бобби продолжал ошарашивать журналистов неожиданными признаниями, в данный момент студия Blizzard готовит новое дополнение с грозным подзаголовком Cataclysm.

Второй аддон под названием Wrath of the Lich King показал, что потенциал вселенной World of Warcraft далеко не исчерпан. В нем создатели не только соорудили десятки красивейших локаций, но и продемонстрировали, что могут мастерски и очень увлекательно рассказывать истории. Вспомните великолепные постановочные сцены, с которых начинался путь рыцаря Смерти. Сценаристы ловко вплетали повествование в геймплей, потому неудивительно, что именно первые эпизоды произвели на публику особенно сильное впечатление.

Так вот, по заявлениям представителей Blizzard, в World of Warcraft: Cataclysm такого рода скриптовых сцен, повествующих о бедствиях, обрушившихся на Азерот, станет куда больше. Кроме того, разработчики обещают еще чаще использовать возможность «фазирования» – глобального изменения мира, прямо или косвенно зависящего от ваших действий. Конкретных примеров пока создатели не приводят, так что остается только гадать, как все это будет выглядеть на деле.

Новое лицо

Сегодня отыскать игроков в начальных локациях World of Warcraft почти невозможно.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
Activision Blizzard
Российский издатель:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Blizzard
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
осень 2010 года
Онлайн:
www.wow-europe.com/cataclysm
Страна происхождения:
США

В дополнении наконец-то появится возможность полетать над знакомыми локациями оригинальной World of Warcraft.



Практически все знакомые места изменятся до неузнаваемости.



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Выход дополнения однозначно станет поворотным событием для World of Warcraft. Привычный мир изменится до неузнаваемости, герои обретут дополнительные способности, кроме того, появится новая профессия и внушительная цепочка квестов, с ней связанная.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что новые связки «раса-класс» окажутся бестолковыми, а игра станет еще более легкой и, так сказать, казуальной. Но этого опасаются прожженные фанаты World of Warcraft, простым же смертным бояться вообще нечего.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что Cataclysm вернет игроков в давно покинутые «старые» локации оригинальной World of Warcraft. Что изменения не нарушат целостность игрового мира, ну и надеемся, что сюжет станет еще интереснее, а графика краше.



ТЕКСТ Степан Чечулин

Высокоуровневые герои расслабляются в столицах, бьются на арене и участвуют в рейдах, прочесывая жуткие подземелья Нордскола. Разработчики же вознамерились сделать уже вдоль и поперек исхоженные земли вновь интересными для подписчиков. Обосновали они возвращение к местам боевой славы довольно интересно. Согласно сюжету World of Warcraft: Cataclysm, в Азерот пришла новая беда. Злобный и мстительный дракон Смертокрыл, давным-давно потерпевший поражение от войск Альянса, долгое время отлеживался где-то под землей, зализывая раны и вынашивая планы мести. И теперь его время пришло. С помощью древней магии он вырывается на свободу, вызывая самый настоящий катаклизм. Сила дракона настолько велика, что Азерот ждут доселе неведомые потрясения. Привычный мир начнет рушиться на глазах, так что до боли знакомые локации изменятся до неузнаваемости. Например, Степи расколет пополам огромная пропасть, в которой бушует жаркое пламя. Получатся сразу две зоны: одна сторона ущелья рассчитана на персонажей начального уровня, другая – на уже прокачанных. Мрачная пустыня Танарис вдруг превратится в плодородный край: прежде безжизненная равнина покроется цветочным ковром, среди некогда голых скал вырастут леса. Разработчики обещают, что все без исключения уровни претерпят существенные изменения, так что путешествие по ставшему иным миру сулит немало сюрпризов.

Конечно, только новым обликом зон дело не ограничится, там подстерегают и прежде неведомые враги, а главное – невиданные ранее подземелья, предназначенные для совместной зачистки. Игроков с распростертыми объятьями встретят в Ульдуме, подземном царстве Смертокрыла, и еще во многих интересных уголках. Причем весь контент, рассчитанный на развитых персонажей, будет подготовлен к релизу, а значит, даже для тех, кто прокачается до максимального уровня прямо в день премьеры, найдется занятие.

Кроме того, разработчики планируют добавить возможность перемещаться по новым-старым областям на крылатых «скакунах». Изначально эти зоны не были рассчитаны на полеты, но в дополнении разработчики подкорректируют их размеры. Пока, правда, неясно, позволят ли воспарить к облакам сразу, или прежде придется освоить этот навык, как в предыдущих дополнениях.

Вместе мы сила

Кроме всего прочего, будет кардинально доработана система гильдий. Дело в том, что до сей поры игроки, объединившиеся в кланы, могли разве что болтать в «своем» чате, изобретать фирменные накидки, да наведываться в общий банк, где хранятся добытые предметы. Разнообразия, согласитесь, никакого. Но с выходом дополнения ситуация изменится кардинальным образом, и участие в развитии родной гильдии станет не менее важным, чем активная прокачка подопечного персонажа.

ТЕПЕРЬ МОЖНО БУДЕТ СОЗДАВАТЬ ДОВОЛЬНО ДИКИЕ СОЧЕТАНИЯ: ТАУРЕН-ПАЛАДИН, НЕЖИТЬ-ОХОТНИК, ДВАРФ-МАГ И ДАЖЕ НОЧНОЙ ЭЛЬФ-МАГ.

Гоблины

Подписчики давно уже просили Blizzard дать им возможность поиграть за гоблинов. И вот, наконец, мечты сбываются. Появление «новой» расы обставлено весьма драматично. После того как Смертокрыл обрушил на Азерот свой гнев, на родном острове гоблинов произошло извержение вулкана. Раскаленная лава уничтожила все живое на своем пути, и лишь немногие успели бежать на кораблях. Уцелевшим, впрочем, тоже не повезло: большинство судов разбилось, угодив в страшный шторм, так что до берега добралась лишь горстка счастливчиков. Оказавшись в столь плачевной ситуации, гоблины решили примкнуть к Орде.

Зеленым карликам доступны почти все классы, кроме паладинов и друидов. Плюс, они обладают весьма интересными способностями. Так, у каждого гоблина есть реактивный пояс, который позволяет им совершать гигантские прыжки или наносить по врагу мощный удар. Кроме того, они могут в любой момент послать в банк слугу, который положит либо вынет из ячейки нужные вещи. Незаменимое умение в долгих рейдах – ведь возможность в любой момент пополнить иссякающие запасы еще никому не вредила.





Воргены

Об этой жестокой расе волкоподобных людей ходят самые разные слухи, однако никто толком не знает, откуда они взялись. Впервые воргены появились в восточных королевствах, когда маг Аругал использовал их в битве против Плети. Однако затея оказалась неудачной, а проклятие воргенов обернулось против людей, превращая их в злобных и жестоких оборотней. И хотя Аругал увел большинство воргенов в замок, позже получивший мрачное название «крепость Темного клыка», это не остановило распространение проклятия. Оно коснулось даже благородных жителей королевства Гилнеас, где быстро достигло масштабов эпидемии. Горожане укрылись за мощными стенами, дабы избежать всеобщей участи и не превратиться в кровожадных тварей. Но грянула катастрофа, и каменная твердыня не выдержала, а жители Гилнеаса, превратившиеся в звероподобных тварей, но сохранившие остатки рассудка, примкнули к ночным эльфам, в надежде, что те помогут им избавиться от проклятия.
Воргены будут одними из лучших воинов. Они умеют в любой момент перекидываться в волка или человека, и в облике зверей обретают огромную силу. Кроме того, воргены способны увеличивать скорость передвижения на 70%, а также быстрее других свежуют убитых животных. Расе доступны все классы, кроме паладина и шамана.



Вот такие они, мрачные улицы королевства Гилнеас.



Суть новой системы в том, что каждое достижение члена сообщества привносит в «цеховую копилку» энное количество очков опыта, которые и идут на развитие гильдии. В плюс засчитывается буквально каждое действие: освоение новых профессий, победы на арене, убийства особо толстокожих боссов, зачистка подземелий героического уровня сложности. Соответственно, чем активнее игроки, тем быстрее их родной клан растет в уровнях, обгоняя конкурентов и становясь сильнее.

Кроме уровней, дающих разнообразные бонусы участникам, каждая гильдия обладает внушительным деревом навыков и умений, которые тоже непосредственно влияют на всех ее членов. Например, если клан научится массовому воскрешению, то сражаться ему станет чуть легче – ведь погибших товарищей всегда можно будет одним махом вернуть к жизни. Правда, использовать такую полезную способность позволено тоже только на товарищей по гильдии, так что, видимо, игроки просто вынуждены будут ходить в бой с проверенными в битвах соклановцами. В Blizzard также планируют добавить внушительное количество «достижений» для сообществ. Например, если в клане будут великие мастера каждой из существующих профессий, то он получит соответствующее достижение. Подобных коллективных «ачивментов» обещано больше сотни.

Руины мира

На этот раз разработчики изменили своей традиции повышать в каждом дополнении максимальный уровень героев на десять ступеней. В World of Warcraft: Cataclysm потолок развития поднимут лишь на пять уровней – создатели объясняют, что в этот раз они хотят сосредоточиться на проработке новых возможностей, а также существенно изменить навыки героев, в частности, добавить еще один вариант развития – «путь титанов», своего рода дополнительную ветку умений, очки для продвижения по которой выдаются за выполнение специальных заданий. Причем,



чтобы пройти этим сложным, полным опасностей маршрутом, придется активно пользоваться новым вспомогательным навыком «археология». Именно с его помощью нужно искать древние артефакты титанов, а также некие «столпы силы», которые и будут указывать дорогу к следующей цели. Заметим, впрочем, что знание археологии не только поможет одолеть путь титанов, но и позволит в дальнейшем выкапывать из земли мощные магические предметы, оружие и броню.

Еще одна приятная новинка – существенное расширение связок «раса-класс», которое наверняка придется по душе любителям прокачивать множество персонажей. Теперь можно будет создавать довольно дикие сочетания: таурен-паладин, нежить-охотник, дварф-маг и даже ночной эльф-маг. Заметим, что последний вариант совершенно не стыкуется с легендами World of Warcraft, гласящими, что ночные эльфы отказались от чародейства, и только эльфы крови, опьяненные магической силой, стали творить волшебство, поставив мир на грань разрушения.

А вот героические классы создатели на сей раз добавлять не собираются, ограничившись двумя новыми расами – гоблинами и



Гоблины выглядят довольно кисло. Да и чему удивляться, если их родина уничтожена.



Ворген-маг похож на переодетого Бабушкой Волка из сказки. Вон и лампочки на плечах, чтобы в кровати читать было удобнее.





воргенами. Одни выступают на стороне Орды, другие – за Альянс. Подробности – во врезках, а здесь же стоит упомянуть, что на прошедшем «Игромире» на стенде Blizzard можно было лично ознакомиться с новыми расами World of Warcraft: Cataclysm, а также оценить начало их историй. И, надо сказать, новички произвели приятное впечатление. Так, согласившись играть за воргена, мы находим этого героя закованным в цепи, причем с минуты на минуту его, эдакое чудище, должны казнить. Спасение приходит практически в самый последний момент, когда приговоренному предлагают опробовать экспериментальное противоядие, правда, предупредив, что в случае неудачи бедняга прямо тут же отдаст богу душу. Разумеется, все заканчива-



ется хорошо. Герой успешно переваривает зелье, после чего получает возможность по желанию оборачиваться человеком или волком. Сражаться воргену лучше именно в облике зверя, чтобы иметь более высокие боевые характеристики. Впечатляет и стартовая локация воргенов – Гилнеас. Уровень получился весьма внушительным, а квестов и разных сюжетных сценок там пруд пруди.

Путь гоблинов же начинается с настоящего кораблекрушения. Причем наш герой оказывается при смерти, а в чувство его приводит местный эскулап, который, не переставая причитать: «мы его теряем, мы его теряем», делает кардиостимуляцию, дав несколько разрядов из дифибриллятора. После такой терапии новичок приходит в себя и сразу же попадает в водоворот событий. То нужно спасти тонущих пассажиров злосчастного корабля, то добыть мяса для умирающих с голоду соплеменников. Заметим, что поначалу гоблины находятся в довольно тяжелом положении. Кругом летают враждебные твари, оружия почти нет, припасов тоже, так что выжить будет непросто.

В общем, сделанное уже впечатляет, а ведь выходит World of Warcraft: Cataclysm нескоро, и разработчики наверняка успеют добавить еще что-нибудь интересное. Но даже сегодня у поклонников World of Warcraft есть повод открывать шампанское: незнакомый облик классических локаций, пара новых рас, невиданные ранее подземелья, масса вариантов для развития героя и интересный сюжет. Ждем с нетерпением. **СИ**

ПУТЬ ГОБЛИНОВ НАЧИНАЕТСЯ С НАСТОЯЩЕГО КОРАБЛЕКРУШЕНИЯ, ПРИЧЕМ НАШ ГЕРОЙ ОКАЗЫВАЕТСЯ ПРИ СМЕРТИ.







PS3
XBOX 360



ТЕКСТ

Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
role-playing.tactical
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«Софт Клаб»
Разработчик:
tri-Ace
Количество игроков:
1
Дата выхода: IV квартал 2009 года (Япония), III квартал 2010 года (США, Европа)
Онлайн:
http://eoe.sega.jp
Страна происхождения:
Япония

› Resonance of Fate

Искоренить магию в отдельно взятой RPG взялась студия tri-Ace: создатели Infinite Undiscovery, Radiata Stories и Valkyrie Profile теперь корпят над игрой, в которой не будет эффектных заклинаний и противостояния различных стихий, зато вдосталь свистящих пуль и огнестрельного оружия.

Нельзя сказать, что на эксперименты с жанром до tri-Ace никто не решался. Чуть больше года назад Sega выпустила ролевую стратегию Valkyria Chronicles: без маны и фаерболов, зато с танками и рагнитом – ресурсом, заменившим привычные источники энергии. Не исключено, что именно поэтому концепция Resonance of Fate (на родине – End of Eternity) пришлась опекунам сверхзвукового ежа по душе. А вот в Square Enix, ранее исправно публиковавшей творения студии, идею, видимо, посчитали неудобоваримой. На осенней Tokyo Game Show едва ли не каждый журналист при личной встрече пытался поподробнее расспросить Такаюки Сугуро, руководителя проекта, о причинах смены издателя. Не удержалась и я – но об этом чуть позже. Сперва напомню, что за новинку нам обещают.

Особенность первая: путешествия по миру как таковые исключаются. Пытливым исследователям предстоит исходить вдоль и поперек коридоры гигантского мегаполиса-башни. Выбраться наружу не позволяет климат. Планета отравлена ядовитыми миазмами, и Базель, гигантский очистительный комплекс, скрытый в фундаменте сооружения, – единственное, что обеспечивает жителям более-менее спокойное существование. Интересно, что агрегат не просто обеззараживает воздух, а еще и вершит судьбами обитателей города – от бедняков из трущоб на нижних этажах до правителей-Кардиналов. В один прекрасный день что-то идет наперекосяк, и Базель начинает функционировать с перебоями. Чтобы ликвидировать последствия аварии, потребуется не только помощь ремонтников (по правде говоря, я сомневаюсь, что хотя бы одного инженера подпустят к устройству ближе чем на пушечный выстрел), но и вмешательство центральных персонажей.

Как только не успели их охарактеризовать разработчики! И «наемниками» называли, и «частной военной компанией». На деле речь идет не о мощной организации вроде бывшей Blackwater (ныне Xe Services), а о чем-то вроде небольшого охранного бюро. Глава Ваширон, в прошлом – военный, еще не разменял четвертый десяток. Двое его помощников и того моложе: рассудительной Реанбелл всего 21, а вечно встрепанному Зефиру – семнадцать, – вот и вся армия. Но чего у них не отнять, так это умения обращаться с огнестрельным оружием.

Особенность вторая: ничего, кроме ружей и пистолетов, в арсенале героев нет. Со стороны происходящее на экране во время боя напоминает по обилию мини-анимаций The Last Remnant (с той разницей, что в демоверсии Resonance of Fate не наблюдалось заметных тормозов). Битва разворачивается в условно-реальном времени. Счетчик начинает тикать, а враги – подбираться ближе лишь тогда, когда кто-то из отряда Ваширона сдвинется с места. Выбираем бойца, начинаем пробежку по полю, чтобы занять более выгодную позицию для атаки. Как только истечет время, отведенное на ход, или же персонаж нападет на вра-





га, приоритет перейдет к следующему воину. Отдаем команду «огонь!», и наступает черед принять стратегическое решение – сколько зарядов всадить в противника. Чем дольше тянешь с выстрелом (разумеется, рискуя прошляпить момент и вовсе не израсходовать свой шанс), тем больше натикает энергии на особой шкале и тем сокрушительней окажется залп. Чем ближе неприятель, тем быстрей заполняется шкала, но и тем болезненней для персонажа контрудар.

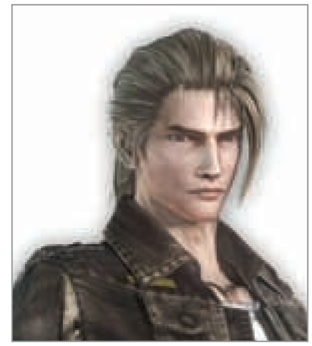
Враги, как сперва заверяли в tri-Ace, готовы загрызть лишь того героя, которого контролирует непосредственно игрок, но, как показала демоверсия, представленная на TGS, негодяи не прочь понадкусывать и бездействующих соперников. Среди неприятелей попадаются и причудливого вида роботы, и твари, похожие на гоблинов с бочками, и люди (в демо мне встречались сплошь толстяки-гангстеры). Особо сообразительными их не назовешь, но злыдни на диво ловко прячутся за укрытиями, безошибочно вычисляют наиболее ослабевшего бойца и прикрывают своих раненых товарищей.

Хотя по полю можно передвигаться свободно (более того, разрешено даже прыгать), наилучшая траектория бега – та, которая пересекается с путями соратников и следует заданному маршруту. Избрав его, боец получает возможность провести «неуязвимую» атаку (invincible attack; в других RPG ее бы назвали особым приемом). Каждая подобная эскапада опустошает одно деление специальной шкалы. Восстанавливать растраченную энергию предлагается обычными атаками – вернее, нужно достаточно серьезно ранить недруга. Если же не успеть восполнить запас, персонажи вконец растеряют боевой дух, перестанут попадать по врагам, да и вообще будут являть собой очень жалкое, пускай и комичное зрелище (в игре оно именуется «режимом опасности»).

Поэтому, хоть пули у героев не кончаются, без «неуязвимых» ударов битва грозит обернуться поражением, и залог победы – умелое распределение доступных ресурсов, а также расчеты маневров. В этом отношении новинка ближе все к той же Valkyria Chronicles, чем к традиционным RPG. Почему создатели продолжают именовать ее ролевой игрой, без отсылок к стратегиям, вы узнаете на следующих страницах: встретившись лично с представителями tri-Ace и Sega, я расспросила их и о выборе жанра, и о многом другом.







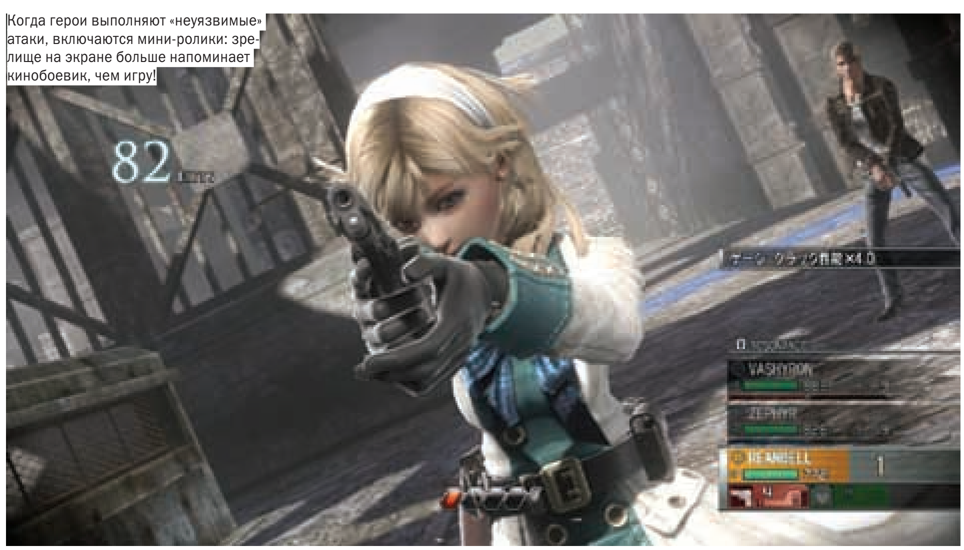


Так выглядит штаб-квартира «частной военной организации».

Главный повод опасаться за судьбу Resonance of Fate, – конечно же, печальная участь The Last Remnant. Тогда достаточно интересную боевую систему буквально утащили на дно графические недоработки. Демоверсия отстаивает честь tri-Ace: битвы действительно могут затянуться больше чем на пять минут, но не потому, что лишние секунды уходят на подгрузку мини-роликов, а потому, что с непривычки не сразу выбираешь идеальную стратегию для битвы с боссом.







Когда герои выполняют «неуязвимые» атаки, включаются мини-ролики: зрелище на экране больше напоминает кинобоевик, чем игру!

Слева – руководитель проекта Такаюки Сугуро, справа – продюсер Мацухиро Симано



ИНТЕРВЬЮ:

ТАКАЮКИ СУГУРО И МАЦУХИРО СИМАНО



Вверху: Героев разрешат переодевать, заново причесывать, а также менять им цвет волос и аксессуары. Все сюжетные сценки идут на движке, так что как вы Вашироана и его друзей нарядите, так они и будут выглядеть – хоть в комичных эпизодах, хоть в трагичных.

? Консольная RPG, в которой огнестрельное оружие играет главную роль, – зрелище для жанра весьма необычное! Как вы пришли к такому решению, чем вдохновлялись?

Сугуро: Дело в том, что мечи и магия – настолько стандартный набор для ролевых игр, что уже никого не удивляет. Чтобы выделиться на общем фоне, нужно предложить либо оригинальную боевую систему, либо необычное вооружение. Вот мы и придумали вручить героям пистолеты да винтовки. Кроме того, мы поставили перед собой цель – в игре должны быть зрелищные, достойные кинематографа сцены боев. В случае если персонажи полагаются на холодное оружие, им придется держаться поближе к неприятелям, что сократит количество возможных эффектных ракурсов. А вот пулеметы, автоматы – другое дело! Так нам удалось и что-то новое для себя воплотить в жизнь, и справиться с поставленными задачами.

? Изданием Resonance of Fate занимается Sega, хотя обычно ваша студия сотрудничает со Square Enix. Почему так вышло?

Сугуро: Уже на стадии планирования было ясно, что эта новинка сильно отличается от всего, что мы делали раньше. Более того, под описание традиционной RPG она тоже не слишком подходила. Мы как бы бросили сами себе вызов, занявшись ее разработкой. И поэтому решили, что издателя нужно искать заново, специально под этот проект. Обратились к нескольким компаниям – в их числе оказалась и Sega.

Симано: Так совпало, что в Sega как раз начали приглядываться к ролевым играм с необычной концепцией. Когда tri-Ace показала синопсис будущей Resonance of Fate, в издательстве сперва удивились – как же так, RPG, а все герои вооружены винтовками! И магии нет! Но потом решили, что именно это и требовалось. Так что, можно сказать, все удачно совпало: в tri-Ace хотели поэкспериментировать с жанром, а в Sega были готовы поддержать подобный эксперимент.

Сугуро: Не знаю, как на Западе, но у нас Sega ассоциируется с новаторством, атмосферой открытости, готовностью попробовать что-то новое. Этим компания очень отличается от более консервативных конкурентов. Возможно, это также подвигло нас обратиться именно к ее представителям, когда мы стали искать издателя.

? Сейчас в Европе бытует мнение, что японские RPG на консолях нового поколения не показывают себя с лучшей стороны: не впечатляют оригинальностью и не полностью задействуют потенциал платформ. Что вы, как разработчик, об этом думаете?

Сугуро: Я не могу говорить за всех, но мое личное мнение совпадает с вашим – японские RPG слишком консервативны, их создатели редко решаются привнести в знакомую формулу что-то действительно новое. Я понимаю, почему так происходит – довольно рискованно идти на эксперименты с консолями нынешнего поколения, ведь есть опасность не рассчитать силы, не уложиться в расписание или бюджет. Все необычное требует лишних затрат – нужны дополнительные сотрудники, инвестиции. А ведь не факт, что воплощенные в жизнь

задумки окажутся так же хороши, как и на бумаге. В случае неудачи получится, что все усилия – коту под хвост, а сейчас студии не могут себе такое позволить. Тем не менее, однообразие RPG – главная причина, по которой мы все же решили рискнуть и сделать Resonance of Fate. Одна из наших целей – возродить интерес к жанру, привлечь тех, кто когда-то обожал ролевые игры, но потом их забросил.

Давайте уточним: как вы сами определяете жанр новинки. Вы называете ее RPG, но битвы в Resonance of Fate очень похожи на сражения из тактических RPG…

Сугуро: Если честно, мы не особо размышляли над типологией. Все предыдущие произведения tri-Ace относятся к RPG. Вернее, не мы сами их так классифицировали: сперва издатель их так назвал, а потом и геймеры начали говорить: вот, игры от tri-Ace – типичные консольные RPG. Так произошло и в этом случае. Что касается боевой системы, то да, она может напомнить вам о тактических RPG, но когда мы задумывали Resonance of Fate, то на них специально не ориентировались.

Симано: В Японии тактические RPG по умолчанию считаются более нишевым продуктом, чем обычные RPG, поэтому охарактеризовать так игру – значит, сузить круг потенциальных покупателей. К тому же, как вы еще убедитесь, в Resonance of Fate есть не только элементы стратегии, но и заимствования из других жанров.

Вы собираетесь экспериментировать только с геймплеем, или сюжет также будет отличаться от того, что мы привыкли видеть в RPG?

Сугуро: Смотрите: поскольку это не просто игра, а ролевая игра, персонажам нужен мотив, чтобы сражаться, а значит, необходимы враги. Это серьезно ограничивает фантазию сценаристов. Но нам не хотелось совсем уж простую историю рассказывать: то есть, не ждите, что во всех отношениях замечательные герои будут драться с прожженными негодяями. У каждого персонажа есть свои достоинства и недостатки, свои скелеты в шкафу и причины поступать так, а не иначе. Даже «плохие парни» не такие уж злодеи. В этом смысле мы отошли от традиционных RPG.



Вверху: Когда герои выполняют «неуязвимые» атаки, включаются мини-ролики: зрелище на экране больше напоминает кинобоевик, чем игру!

В обеих Valkyrie Profile среди героев было немало взрослых по меркам RPG персонажей. А в Resonance of Fate весь основной состав, кроме Ваширона, – подростки. Почему вы решили взять персонажей помоложе?

Сугуро: Да, Ваширон по нашему замыслу – старший в команде, а Зефир – не то чтобы совсем юный, но в нем очень много подросткового максимализма. Реанбелл же – нечто среднее между ними: обычная девочка, которая подражает взрослым, но видно, что она все-таки очень юная. Мы решили именно им отдать главные роли, чтобы более лихо сюжет закрутить. Герои постарше в игре будут, но о них мы пока не можем рассказать подробно.

То есть, окажись на месте Зефира более взрослый герой, геймерам стало бы неинтересно?

Сугуро: Если бы Зефир был старше, ничего из произошедшего в игре не случилось бы. *смеется*

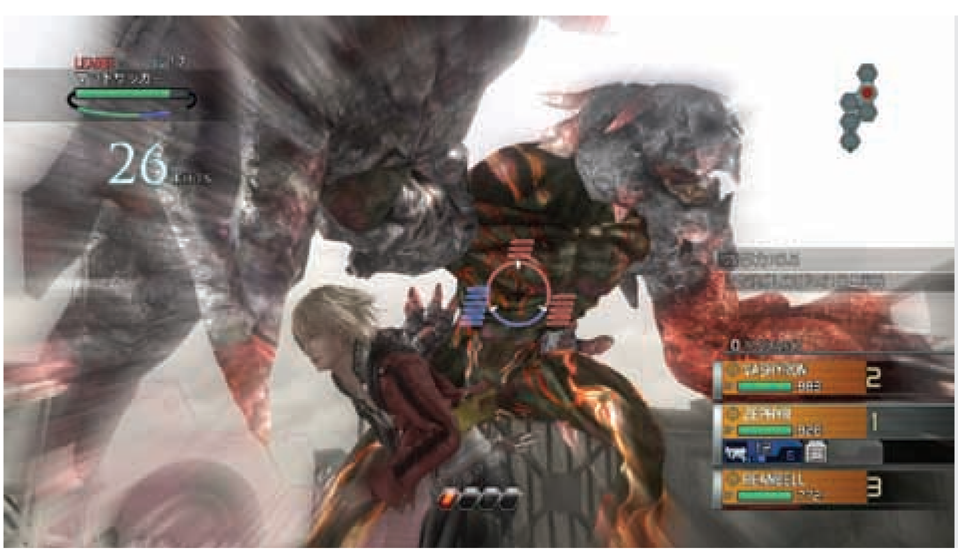
Как вы выбрали место действия?

Сугуро: Чтобы наша история визуально отличалась от других RPG, нужен был необычный запоминающийся мир – так возникла идея гигантской башни.

В демоверсии герои путешествовали по комнатам-сотам, сражаясь с неприятелями. Так все локации с монстрами будут выглядеть?

Сугуро: Гексагональные помещения, которые вы видели, – это что-то вроде карты мира. По нашему замыслу, так геймеры не заскучают, пока персонажи добираются до пункта назначения, – есть с кем подраться, где поискать припасы.

Внизу: Битвы, как клянутся в tri-Ace, окажутся достаточно сложными, потому что нам разрешат не только переигрывать провальные потасовки, но и сохраняться, когда угодно (хоть посреди сражения).



Как вы считаете, традиционные пораундовые битвы в RPG уходят в прошлое?

Сугуро: От tri-Ace вы игру с пошаговыми боями вряд ли увидите в будущем. Дело даже не в том, что такая боевая система устарела или вышла из моды. Просто довольно сложно придумать что-то оригинальное, придерживаясь ее. Поэтому нам больше нравится экспериментировать с элементами экшна.

Сначала мы попытались сделать бои ближе к RTS – то есть, если вы выбирали одного персонажа, остальные начинали двигаться автоматически, под управлением AI. Но столкнулись с такими сложностями: во-первых, бегающие под носом соратники отвлекают, а во-вторых, ужасно выводит из себя, если кто-то из напарников погибает, но где именно – непонятно (а поскольку арена большая, такое вполне может произойти). В принципе, очень раздражает, когда что-то происходит с героями «за кадром». Поэтому нам пришлось отойти от первоначального плана: сейчас вы контролируете весь отряд.

Существует мнение, что обучающие режимы в RPG становятся все длиннее. Как вы думаете, так ли это и увидим ли мы игру, в которой курс молодого бойца окажется дольше прохождения?

Сугуро: Да, такое происходит. Мы даем вам все необходимые навыки с самого начала. Если нужно объяснение, то в игре есть специальный справочник, которым можно воспользоваться, а можно и проигнорировать его.

Вы очень тесно сотрудничаете с европейским и американским отделением Sega, интересуетесь мнением западных игроков. Насколько на Resonance of Fate повлияют эти опросы?

Симано: Что касается боевой системы, базовых элементов геймплея – это всецело вотчина tri-Ace, тут мы не вмешиваемся. А западных геймеров опрашиваем, чтобы узнать их мнение, например, о внешности персонажей. Не то получится, что герои симпатичны исключительно японцам.

А какой персонаж сильнее всего изменился под влиянием этих опросов? Потому что, на мой взгляд, они все выглядят довольно типично для японских RPG?

Сугуро: Зефир. *смеется* Тот Зефир, которого мы нарисовали в самом начале, еще меньше походил на мальчика, чем сейчас, так что его более мужественным сделали.

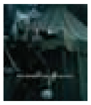
Что вы думаете о западных RPG? Вы ими сами интересуетесь?

Сугуро: Да, мы к ним присматривались – видели Oblivion и Fallout, но, например, досконально копировать их нам неинтересно. Хотелось сделать что-то действительно уникальное, не похожее ни на западную школу, ни на японскую.

Почему в «режиме опасности» персонажи двигаются очень карикатурно? Я не могу поверить, что Ваширон – сильный лидер, когда он на поле трясется точно осиновый лист!

Мы решили добавить такие комичные эпизоды, чтобы разрядить атмосферу. Кроме того, надеемся, что игроки сильней привяжутся к персонажам именно из-за этих несерьезных сценок. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



WHO WATCHES THE WITCHERS? Придуманные Анджеем Сапковским «ведьмаки» – охотники на чудовищ, в раннем возрасте прошедшие обучение магии и боевым искусствам. В программу тренировок входило также «испытание травами», изменяющее метаболизм подопытного, и другие форсированные магические мутации. Геральт оказался более устойчивым к этим истязаниям, чем его товарищи (а смертельные исходы в процессе обучения были нередки) и поэтому был подвергнут дополнительной «обработке», став сильнее среднестатистического ведьмака.

ХИТ?!



Вверху: К сожалению, показанная на «Игромире» версия была настолько засекречена, что издатели смогли поделиться с нами лишь скриншотами из «уплывшего» ролика.



Вопрос «почему Геральт сменил прическу?» оказался даже более животрепещущим, чем подробности его сексуальной жизни в новой игре (а уровень «взрослости» нам обещан примерно такой же, как в первой части).



ТЕКСТ
Илья Ченцов

› The Witcher 2: Assassins of Kings

«Необъявленная RPG AAA-класса», презентацией которой открылся пресс-день на «Игромире», на деле оказалась секретом Полишинеля. Впрочем, это не значит, что CD Projekt RED и Snowball Studios разочаровали журналистов.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
CD Projekt RED
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.thewitcher.com
Страна происхождения:
Польша

Хотя сейчас, благодаря мощной рекламной кампании, мы ассоциируем словосочетание «dark fantasy» с Dragon Age: Origins, игры в этом жанре появлялись и раньше. Так, в 2007 году вышла The Witcher, история о ведьмаке из книг Анджея Сапковского, привлекшая игроков несказочным, более взрослым подходом к теме фэнтезийного средневековья, обилием тяжелых моральных дилемм, где у любого выбора могли появиться непредсказуемые последствия дальше по ходу сюжета… ну и коллекционированием карточек из набора «девушки, с которыми Геральту удалось переспать». Неудивительно, что многие давно ждали не продолжения даже, а консольной версии – ведь изначально игру выпустили только на PC. В 2008 году в Варшаве один из сотрудников CD Projekt RED рассказал мне, что команда работает над секретным проектом. Позже выяснилось, что речь шла о The Witcher: Rise of the White Wolf, улучшенном «Ведьмаке» для PlayStation 3 и Xbox 360. Порт потихоньку двигался к релизу, потом был заморожен… а в сентябре на всех экранах Интернета появился видеоролик, в титрах которого значилось «The Witcher 2: Assassins of Kings». В нем Геральт бросал принцессу ради денег, разгуливал по военному лагерю, наблюдая, как солдаты то блюют, то отжимаются, и рубился на мечах с таинственным ассасином, вооружение, повадки и речи которого заставляли заподозрить в нем еще одного ведьмака. Ролик был помечен грифом «только для внутреннего использования».

Не менее таинственно было обставлено и мероприятие на «Игромире». «Фото- и видеосъемка запрещены», – говорилось в приглашениях, название проекта также не упоминалось. Впрочем, сумка продюсера Томаша Гопа с надписью «Ведьмак 2» подпортила сюрприз. Томаш рассказал, что новая игра будет сюжетно продолжать первую: на короля Фольтеста совершено покушение человеком с ведьмачьими глазами, и теперь Геральт должен выяснить, чьих это рук дело. Продюсер представил два рабочих фрагмента из альфа-версии: город и сражение с боссом.

Городская сцена впечатлила качеством графики. Обилие и проработка деталей давали повод думать, что представитель CD Projekt на самом деле держит геймпад для отвода глаз, а на экране крутится пререндеренный ролик. Слова Сергея Климова, генерального продюсера Snowball Studios, тоже немного настораживали: «Для демки мы успели отписать звук на прошлой неделе», – сказал он,

Через секунду одного из этих солдат стошнит.



Первый «Ведьмак» делался на сильно модифицированном движке Aurora (Neverwinter Nights). Для второй игры польской командой создается собственный комплекс программных средств RED Engine. Движок изначально рассчитан на мультиплатформенную разработку и позволяет создавать уровни и планировать поведение персонажей, не требуя от дизайнера программистских знаний и отображая изменения по мере их внесения. Такой дружественный интерфейс, вероятно, смогли бы освоить и простые пользователи, но загадывать, будет ли редактор прилагаться к игре, конечно, еще рано.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Новый «Ведьмак» должен стать красивее и интерактивнее старого – в частности, сражения подтянут к стандартам современных экшнов, а действия героя будут еще сильнее сказываться на окружающем его мире.

ЧЕГО БОИМСЯ? Необходимости мощного апгрейда компьютеров к релизу. Консольщикам же стоит опасаться того, что их версия будет выглядеть хуже, чем писишная на максимальных или даже средних настройках.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На достойное продолжение истории Геральта, где наше влияние на ход событий будет еще больше – как в рамках общего сюжета, так и в мелочах.

комментируя русскую речь многочисленных персонажей. Да, демонстрационный кусочек игры был полностью локализован, что для альфа-версий зарубежных проектов, мягко говоря, редкость.

Томаш тем временем вещал о том, что новый «Ведьмак» будет гораздо интерактивнее старого. Геральт, словно в подтверждение его слов, легко перемахнул через деревянную загородку (в первой игре, напомню, перепрыгивать препятствия он не умел) и подбежал к развешенным над прилавком мясника свиным окорокам. «Сейчас, сейчас он схватит этот окорок, мясник пустится за ним в погоню, и мы воочию увидим эту самую улучшенную интерактивность», – подумал я. Но нет, за все время демонстрации Геральт только единожды смог вызвать хоть какую-то реакцию окружающих (если не считать проскальзывающего в бормотании прохожих слова «ведьмак») – когда вытащил меч на глазах у гвардейца. Герою посоветовали спрятать оружие, что он и сделал. Пришлось опять верить продюсеру, утверждающему, мол, окружающие будут узнавать о деяниях героя и относиться к нему соответствующим образом. Рассказал Томаш и о «распорядке дня» горожан (смена времени суток в The Witcher 2 планируется). Оказывается, у каждого жителя будет не строгий график работы, а некий набор возможных вариантов поведения, выпадающих по воле случая. Будет ли это выглядеть лучше, чем, например, в Risen, пока непонятно, но, по крайней мере, плотность городского населения здесь несколько выше – примерно как в Assassin's Creed (графика, кстати, тоже сравнимого уровня).

В вышеупомянутом «внутреннем» ролике попадались ситуации интереснее, чем в «игромирской» альфе – например, стоило ведьмаку развалить горку ящиков и бочек с провиантом, как любопытные солдаты тут же набежали поглазеть на место «аварии», а сопровождавший Геральта офицер высказал свое недовольство его хулиганскими выходками. В другой части того же видео, пока голос за кадром рассказывал, что игра использует физический движок Havok, с обрыва разлетались уже не бочки, а солдаты, отброшенные ведьмачьим телекинезом.

Боевым способностям беловолосого чародея была посвящена и вторая часть презентации. «Часто говорят, что противники Геральта в первой игре какие-то… некрупные», – выдал вводную продюсер. Загрузка завершилась, и нашим глазам предстал гибрид гигантского вражеского краба и каракатицы, размахивающий щупальцами толщиной в ведьмака. Эти-то щупальца – точнее, усеянные красными волдырями утолщения на них – и оказались уязвимым местом, которое нужно было атаковать для нанесения массивных повреждений. Затем герой, смекнув, что камешки с нависающих над «крабокатицей» руин сыплются неспроста, рубанул по ним несколько раз мечом, и ветхая постройка обрушилась на спину чудовищу. В заключение чародей ловко запрыгнул и на панцирь монстра и установил там бомбу, взрыв которой и прикончил зверюгу. Как потом объяснил продюсер, сражение представляло собой комбинацию обычных приемов и QTE.

Впечатление презентация оставила противоречивое. С одной стороны, игра, избавленная от серо-синего фильтра, которым злоупотребляли авторы сентябрьского ролика, выглядела гораздо ярче и живее. С другой, обе сцены, как ни странно, показались мне – вот парадокс! – менее интерактивными, чем вышеупомянутое видео. Что ж, по крайней мере, создатели продемонстрировали что-то новое, а значит, работа над «Ведьмаком 2» идет, и мы вправе ожидать, что дальнейшие приключения Геральта будут не хуже «первой серии». **СИ**



Сражение с ведьмаком-ассасином обилием QTE и содержанием диалога между дуэлянтами напомнило поединок Леона Кеннеди с Джеком Краузером из Resident Evil 4.

НАШИМ ГЛАЗАМ ПРЕДСТАЛ ГИБРИД ГИГАНТСКОГО ВРАЖЕСКОГО КРАБА И КАРАКАТИЦЫ, РАЗМАХИВАЮЩИЙ ЩУПАЛЬЦАМИ ТОЛЩИНОЙ В ВЕДЬМАКА.



«Принцесса» выглядит как дешевая низкополигональная шлюха. Отговорка ведьмака, что у него, мол, нет денег, только усугубляет подозрения.



Консольная версия The Witcher 2 официально не анонсирована, но шансы на ее появление довольно высоки.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



КОМПАНИЯ Level-5 была основана в 1998, а уже спустя два года о ней говорили как об одной из самых перспективных на рынке консольных игр. Известность принес сериал Dark Cloud, после чего разработчик отметился работой над восьмым выпуском легендарного сериала Dragon Quest. В Nintendo высоко оценили старания соотечественников и поручили Level-5 также разработку и девятой части. Как оказалось, не зря – на сегодняшний день DQ IX считается самой популярной (и продаваемой) игрой в Японии.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



› White Knight Chronicles

Название White Knight Chronicles знакомо каждому владельцу PS3. Многообещающий анонс заставил потенциальных покупателей верить, будто без ролевой игры от Level-5 их консоли будет одиноко, однако год ожидания убедил в том, что на платформе есть и другие отличные RPG. Кто не успел, тот опоздал?



ТЕКСТ
Евгений Закиров

В Европе и США про White Knight Chronicles известно было мало. Да, разрабатывается умельцами из Level-5 и да, мультиплеер будет играть не последнюю роль в общей концепции. Журналисты делились впечатлениями от выставочных трейлеров и демонстрационной версии, предрекая игре колоссальный успех. Дескать, вот, представитель JRPG нового поколения – безупречно красивый, предусматривающий возможность сражаться в компании друзей и т.д. Обсуждения поутихли, когда стало ясно, что издатель не намеревается запускать заочно обласканную игру одновременно и в Японии, и в США. Ни в том году, ни в следующем.

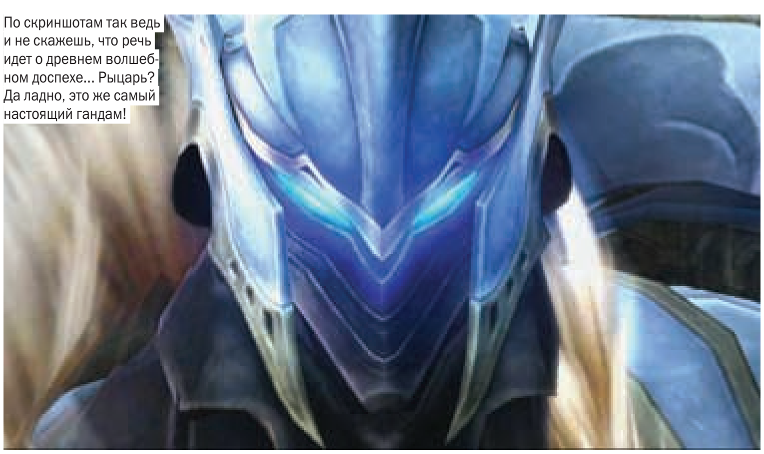
Последняя озвученная издателем дата: «начало 2010 года». За прошедшее время японские геймеры уже получили дополненное переиздание «Истории белого рыцаря» по вдвое сниженной цене, а в следующем году самые преданные поклонники ожидают появления на прилавках сиквела. Стоит ли говорить о том, что интерес к некогда «главной JRPG на PS3» уже поугас и пользователей по эту сторону океана больше волнует вероятность выпуска продолжения, нежели оригинальной игры?

Белый рыцарь

От игр Level-5 всегда ждешь чего-то нового и необычного. Нестандартного взгляда на традиционный жанр, смелых шагов в плане дизайна, сюжета, боевой системы. С другой стороны, все те нововведения, которыми японская студия удивляла нас во время

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Level-5
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
I квартал 2010 года (Европа)
Онлайн:
www.level5.co.jp/products/shirokishi/index.html
Страна происхождения:
Япония



По скриншотам так ведь и не скажешь, что речь идет о древнем волшебном доспехе... Рыцарь? Да ладно, это же самый настоящий гандам!

Прежде чем начать прохождение сюжетного режима, игроку будет предложено создать аватар – персонажа, которого позднее, после прохождения первой главы, можно будет использовать и в мультиплеере. Для создания виртуального человечка используется специальный редактор. Возможностей по настройке внешности предусмотрено очень много, и с ходу разобраться во всех этих параметрах и ползунках сможет разве что дипломированный специалист. Во время нашего знакомства с японской версией игры мы провели немало времени, стараясь придумать симпатичного персонажа, однако вскоре пришли к неутешительному выводу: это очень и очень сложно. Аватар получается либо похожим на мистера Хайда уродцем, либо вообще мало напоминает человека. Пришлось использовать одну из шаблонных моделей и не трогать никакие настройки. В вышедшем этой осенью в Японии EX-издании редактор персонажей был обновлен, но не исправлен. Так что, по всей видимости, более-менее симпатичных героев получится сделать только лишь в сиквеле.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Ролевая игра от Level-5, в которой главный герой может превращаться в огромного белого рыцаря и пинать противников. Как альтернатива сюжетному режиму выступает мультиплеер, судя по японской версии - глючный и скучный.

ЧЕГО БОИМСЯ? Нестабильной работы многопользовательского режима, частых и довольно продолжительных загрузок, неудобного редактора персонажей.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На превосходную графику, возможность играть вчетвером, множество дополнений и улучшений, поддержку голосового чата, отсутствовавшего в японской версии.



Аватар используется как в сюжетном режиме, так и в мультиплеере. Разрешается настраивать множество самых разных параметров: разрез глаз, ширину скул и т.д. Однако опыт показывает, что лучше все-таки выбирать шаблонные модели.

безоговорочного лидерства платформы PS2, сегодня уже стали традициями. А умение разработчиков показать классические идеи (Dragon Quest VIII, Dragon Quest IX) в наилучшем свете позволяет говорить о них еще и как о людях, которые здраво оценивают ситуацию и не бегут впереди паровоза навстречу новым и не опробованным на деле решениям. В общем, у каждого в голове свое и местами весьма противоречивое представление о Level-5. И именно такое впечатление остается после знакомства с White Knight Chronicles – внешне прекрасной JRPG, неоднозначной в отношении многих привычных решений.

События игры разворачиваются на фоне противостояния двух государств, чьи правители наконец-то решились обсудить возможность перемирия. В древние времена эти страны вели кровопролитные войны, в память о которых сохранился лишь магический доспех рыцаря-великана. Высотой в семь метров, с острым клинком и недобро сверкающими глазами, Белый Рыцарь – такое он получил прозвище и именно в честь него названа игра – представляет огромный интерес для таинственной организации Маги. С его помощью темный властелин планирует захватить мир, подчинить народ своей воле и призвать злые силы. К несчастью, раньше негодяев загадочной грудой металла завладеет деревенский парень Леонард, и Маги придется довольствоваться взамен оружия массового поражения впопыхах похищенной принцессой. Леонарду же немедля поручат вернуть барышню обратно, а не то всему конец и уже вот-вот не останется надежды на спасение. Отказ не принимается, он ведь теперь сильнее всех, вон в какого робота превращаться умеет.

Преследование Маги и поиски царской особы затянутся надолго, так что для начала придется собрать команду надежных друзей. Всего будет доступно шесть героев, причем подруга детства Леонардо, с которой они выросли в одной деревне, присоединится почти сразу и без лишней болтовни, а вот привлекательную танцовщицу Кару предстоит поуговаривать. По мере развития сюжета объявится и принц другого государства, также умеющий превращаться в огромную машину по выдаче пинков маленьким монстрам – Рыцаря Дракона. Не раз столкнетесь и с антагонистом, с головы до пят закованным в черные доспехи. Он, конечно, не одумается и не перейдет на сторону добра, однако герои все равно считают должным перед каждой битвой с ним потратить некоторое время на проведение разъяснительной беседы.

Трансформируюсь!

К слову, недурно сражаться соратники вполне способны и самостоятельно, а уж под чутким руководством игрока отважную команду и вовсе можно назвать непобедимой. И все благодаря уникальной боевой системе, позволяющей комбинировать различные удары буквально на ходу. Вот герой напал на противника с мечом в руках и теперь ждет, когда ему разрешат совершить второй удар. В это время позволяется переключиться на второго члена команды и либо подлечить беззащитного соратника, либо обрушить на общего врага град стрел. Конечно, хитрить никто не заставляет, и игрок вправе управлять лишь главным героем, предоставив других членов отряда смышленому AI, однако не всегда такое решение можно назвать правильным.

По идее, Леонард в любой момент может превратиться в гигантского рыцаря и примерно наказать любого обидчика - за это приходится расплачиваться лишь очками действия, которые все равно быстро накопятся снова. Сложности же возникнут тогда, когда команда встретит первых противников, также обладающих способностью в случае опасности вырастать до семи метров и буквально давить неприятелей. Создатели оправдывают решение включить в игру таких монстров очень просто: без них чаша весов, и это очевидно, была бы смещена в сторону играющего, у которого всегда в кармане есть этакая палочка-выручалочка. Не захотел биться честно – вызвал Рыцаря и надавал всем тумаков. А так, поскольку всегда есть вероятность появления равного по силе противника, приходится продумывать ходы наперед и беречь пресловутые очки действия на крайний случай.

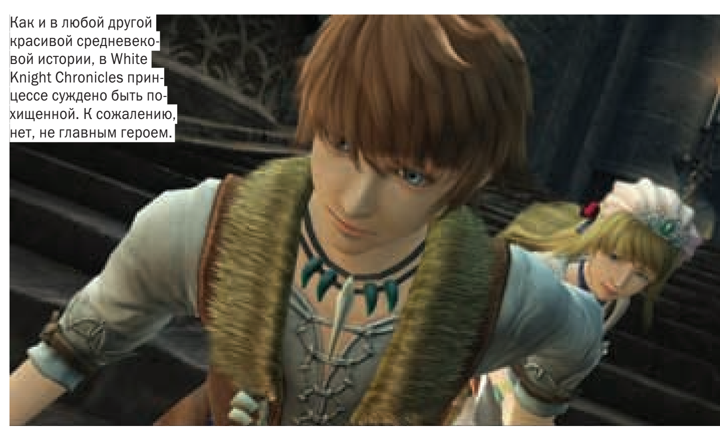
По полям, по лугам

Впрочем, первое впечатление формирует вовсе не боевая система, а визуальная часть игры. Будь в White Knight Chronicles хоть тысяча гигантских боевых роботов, никто бы не обратил на это внимания, если бы разработчики не выжали из консоли картинку превосходного качества. Достаточно даже беглого просмотра скриншотов, чтобы понять главное: над шлифовкой графического движка в Level-5 работали долго и усердно.

Внизу: Крестовиной осуществляется выбор навыка, нажатием кнопки «круг» – подтверждение. Каждое действие описывается в чате, зачем-то занимающем аж треть экрана.



Как и в любой другой красивой средневековой истории, в White Knight Chronicles принцессе суждено быть похищенной. К сожалению, нет, не главным героем.



ЗА ПРОШЕДШЕЕ ВРЕМЯ ИНТЕРЕС К НЕКОГДА «ГЛАВНОЙ JRPG НА PS3» ПОУГАС, И ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ЭТУ СТОРОНУ ОКЕАНА БОЛЬШЕ ВОЛНУЕТ ВЕРОЯТНОСТЬ ВЫПУСКА ПРОДОЛЖЕНИЯ, НЕЖЕЛИ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ.

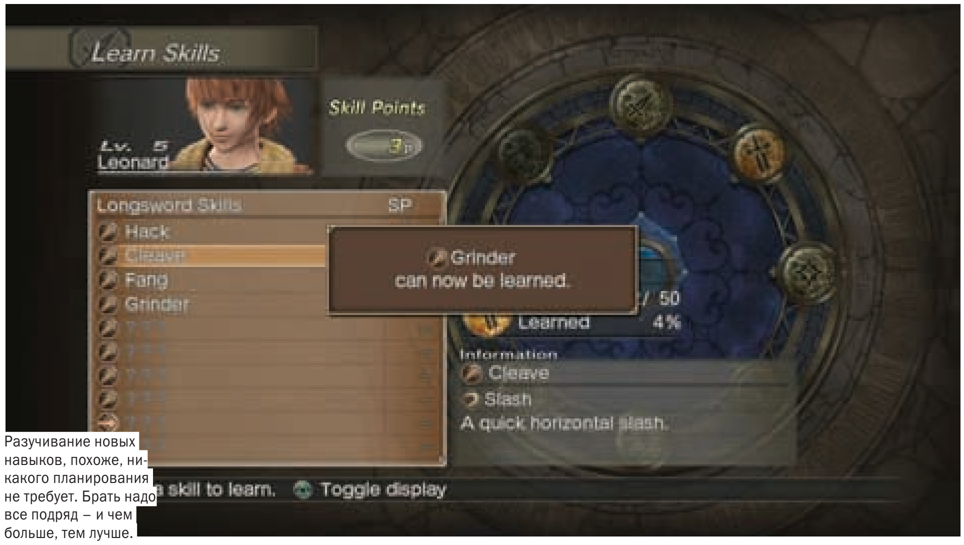
И плодотворно! Это видно и по интерьерам, и по моделям персонажей, и по высочайшего качества текстурам одежды. А чтобы окончательно убедиться в совершенстве графики, достаточно присмотреться к живописным пейзажам. Всего ожидается тринадцать типов местности или «уровней», как их называют сами разработчики, при этом все они красочные, просторные и таят множество секретов. Надоело гулять по лесам и истреблять монстров в плохо освещенных шахтах? Самое время выбраться в один из шести крупных городов или навестить какую-нибудь деревню!

А возвращаться в города и села необходимо не только для того, чтобы пополнить запасы целебных трав и снадобий, продать шкуры животных владельцам уличных лавок и присмотреть новое оружие, но и для общения с многочисленными NPC. Разговоры эти внесут ясность в понимание некоторых моментов истории этого мира, дадут подсказку-другую, натолкнут героев на какую-то мысль – в общем, помогут разыскать похитителей принцессы и примерно их наказать. Вдобавок у жителей деревень наверняка скопилось достаточно проблем, решить которые самостоятельно они не могут и только ищут удобного случая, чтобы свалить груз забот и обязанностей на первого же готового подзаработать храбреца. Дополнительных квестов ожидается более чем достаточно, к тому же ко времени выхода игры в Европе и Америке обязательно будут готовы новые – их, впрочем, предстоит скачивать отдельно. Выполнение всех этих заданий сложным не назовешь, ведь от спасителей вселенной в большинстве случаев потребуется просто принести что-то куда-то и в каком-то количестве или, например, убить редкого зверя. А вот награда за выполнение таких поручений окажется весьма полезной. То могут быть и редкие предметы, и оружие, и броня, причем самые редкие экземпляры можно заработать, лишь выполняя онлайн-квесты.

Играй! Общайся!

Когда представители компании Level-5 рассказывали о том, что многопользовательский режим в White Knight Chronicles будет играть чрезвычайно важную роль, они слукавили. Японские геймеры были первыми, кто разочаровался в мультиплеере, что в результате отразилось на оценках в азиатской игровой прессе и, быть может, даже скорости издания игры на Западе. Суть в том, что онлайн предлагал лишь выполнять какие-то задания в компании друзей, причем после того, как какая-либо из локаций будет «отработана», то есть пройдена и изучена вдоль и поперек. В версии для заокеанских геймеров разработчики уже предусмотрели несколько улучшений, однако по-настоящему ценным бонусом можно назвать лишь уже упомянутые дополнительные задания, которые, честно говоря, оригинальными не выглядят и ценны в первую очередь щедрой наградой.

Другим нововведением станет наличие своеобразной «социальной среды», состоящей из «георам» – комнат-лобби, которые каждый игрок может обустраивать на свой вкус, а также «геонета» – специального блога, позволяющего фиксировать свои достижения, общаться с друзьями, договариваться о встречах в Сети и искать ответы на специальном форуме. Пускай поначалу кажется, что эти задумки действительно могут



Разучивание новых навыков, похоже, никакого планирования не требует. Брать надо все подряд – и чем больше, тем лучше.

ПО ИДЕЕ, ЛЕОНАРД В ЛЮБОЙ МОМЕНТ МОЖЕТ ПРЕВРАТИТЬСЯ В ГИГАНТСКОГО РЫЦАРЯ И ПРИМЕРНО НАКАЗАТЬ ЛЮБОГО ОБИДЧИКА – ЗА ЭТО ПРИХОДИТСЯ РАСПЛАЧИВАТЬСЯ ЛИШЬ ОЧКАМИ ДЕЙСТВИЯ, КОТОРЫЕ ВСЕ РАВНО БЫСТРО НАКОПЯТСЯ СНОВА.



Внизу: Вместо того чтобы тратить деньги на новое оружие, можно улучшить уже имеющееся или попробовать самому поработать в кузнице. Может, выкованный собственноручно меч окажется самым-самым?

оказаться полезными, на самом деле перед разработчиками стоит множество других задач, и нагромождение дополнительных функций есть не что иное, как попытка загладить неприятное впечатление от невеселого онлайна. Во-первых, как уже говорилось, он существует в отрыве от сюжетного режима, то есть нельзя снарядить команду героев и вместе отправиться бить чудо-зверя, по сюжету поджидающего игроков у входа в пещеру. Во-вторых, даже после многочисленных патчей и исправлений японская версия страдает от самых разных багов, ошибок, всерьез мешающих комфортному прохождению. Так что первоочередной задачей Level-5 видится не надстройка дополнительного контента, но доработка технической части сетевого режима, потому что именно он и будет представлять наибольший интерес для западных геймеров. Несомненно, это понимают и в SCEE, и именно поэтому вот уже в который раз переносят дату выхода. Момент, впрочем, уже давно упущен: уже весной владельцы PS3 засядут за Final Fantasy XIII и Resonance of Fate, а для сетевой игры, вполне возможно, выберут Demon's Souls. Не хочется говорить об этом раньше времени, но может статься, что европейский выход White Knight Chronicles встретят не восторженными отзывами, но обидными, пусть и правдивыми словами. Кто не успел, тот опоздал. **СИ**



УНИКАЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР ЖИЗНИ НАСТОЯЩЕГО ДАЛЬНОБОЙЩИКА

Покорение Америки
ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3



КАК УПОИТЕЛЬНЫ В КАЛИФОРНИИ ВЕЧЕРА!

Откуда: г. Окснард, 101 шоссе, штат Калифорния
Куда: г. Ярославль, автосервис "У Михалыча"

Опытным путем выяснил, что калифорнийские копы взяток не берут. Михалыч, вот она, культура! Но если ПДД нарушишь, погоню тебе устроят нешуточную, как в голливудских фильмах. Ну а так у меня - все ок (как тут в Америке говорят!), бизнес развиваю, налаживаю контакты с поставщиками. Кстати помнишь, ты мне рассказывал, как грузы возил вдоль черноморского побережья? Про красоты, про закаты заливал? Михалыч, а ты видел, как солнце уходит в океан и все небо до горизонта окрашивается в багровые тона, а? Закачаешься, Михалыч!

Откуда: г. Окснард, 101 шоссе, штат Калифорния
Куда: г. Ярославль, автосервис "У Михалыча"

Михалыч, привет! Как сам? Как твой автосервис? Славное было время, мы с тобой отлично с работой справлялись. А помнишь, ты меня отговаривал уезжать в Америку - "пропадешь там, Колян!" - говорил. А выходит, зря стращал. Устроился я неплохо. Открыл свой небольшой бизнес - фирма Nick Trucking (как, звучит?!). Перевожу грузы потихоньку, одновременно руковожу конторой. Вначале было тяжело, особенно трудно было вести всю эту бухгалтерию: учет-приход, ну ты понимаешь. Работа с филиалами, зарплата сотрудникам, развитие фирмы. Черт ногу сломит! Одно радует, можно нанять менеджера, который возьмет эту возню на себя. Да, о своем грузовике забыл написать. Сейчас у меня новенький блестящий Freightliner! Не едет, а плывет: круиз-контроль, хром, полный марафет!

ИГРА БОЛЬШИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

- Штат Калифорния воссоздан в игре в масштабе 1:10;
- Территория игры – 2000 километров дорог;
- 40 американских городов, в том числе: Лос-Анджелес, Сан-Диего, Сан-Франциско и Сакраменто;
- Всего в игре около 300 заданий-квестов;
- Автопарк игрока – более 10 американских тяжелых грузовиков;
- 100 технических усовершенствований, множество вариантов раскраски кузова и оформления кабины каждого грузовика.



ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ СТОЯНКА У НАШЕГО ЛЮБИМОГО БАРА "60 МИЛЬ"!

Откуда: г. Окснард, 101 шоссе, штат Калифорния
Куда: г. Ярославль, автосервис "У Михалыча"

Михалыч, ты не поверишь!
В местный бар "60 миль" завезли настоящий квас (и сюда наши добрались!). Так вот, сижу тут недавно в этом самом баре, на этот Kvas дивлюсь, как тут ко мне один тип подсаживается, и дельце одно денежное предлагает. Ну, ты понимаешь, помочь перевезти кое-какой не совсем легальный товар. Ну, ты в Одессе возил всякое, знаешь. Оказывается, не так здесь все строго и по закону, как пишут в российских газетах. Жизнь налаживается, впереди ждут дорога и приключения!

Передавай привет всем землякам! Всегда ваш, Nick Perepelov (это я так теперь подписываюсь!).



МОЕ ДЕТИЩЕ И МОЯ ГОРДОСТЬ - ФИРМА NICK TRUCKING!

Откуда: г. Окснард, 101 шоссе, штат Калифорния
Куда: г. Ярославль, автосервис "У Михалыча"

С наступающим Новым годом, Михалыч! Вы там, небось, темнота, думаете, что в Калифорнии снега нет, а ваш Колька здесь халявит, по ровным дорогам только взад-вперед катается? Как бы не так. Вот давеча вез хрупкий груз из Лебека в Атаскадеро через Санта-Барбару, так мало того, что дорога, как в Сочи - серпантин и виражи - так еще и снег неожиданно припустил. Еле довез груз в целости и сохранности по страшному гололеду!



ТОЛЬКО В DVD-ИЗДАНИИ! КАРТА КАЛИФОРНИИ И КОЛЛЕКЦИОННЫЙ МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ БРЕЛОК – В ПОДАРОК!

В ПРОДАЖЕ С 27 НОЯБРЯ!

PC DVD 1С SoftLab-Nsk

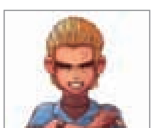
Реклама

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ Продюсером Trinity: Souls of Zill O'll назначен Акихиро Судзуки, человек, участвовавший в создании множества выпусков Dynasty Warriors, а также в разработке Warriors Orochi и Bladestorm: The Hundred Year's War. Он также приложил руку к оригинальным Zill O'll. В США и Европе сериал считай что не представлен, но это едва ли так уж плохо: назвать его первые части успешными не получится ну никак.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ





ТЕКСТ
Евгений Закиров

› Trinity: Souls of Zill O'll

Мало кто сразу разглядит за спиной Koei талантливую команду Omega Force. Почему-то их воспринимают как чернорабочих, клепающих один за другим выпуски Dynasty Warriors. Между тем фантазии мастеров принадлежит не только тысяча первое изложение истории о восстании жёлтых повязок, но и огромный фэнтезийный мир, правда, незнакомый ни американцам, ни европейцам.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Koei
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Omega Force
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.gamecity.ne.jp/trinity
Страна происхождения:
Япония

Винить в этом следует не столько Koei, сколько вышестоящие инстанции: под теми или иными предлогами Sony частенько накладывает табу на выпуск популярных в Японии игр в странах Запада. Так случилось и с Atlus, и с Koei, и с другими небогатыми издателями, которые, впрочем, не факт что так уж сильно хотели показать свои творения заокеанским геймерам. Скажем, предыдущая работа с труднопроизносимым (тем более для японцев) названием Zill O'll и вовсе осталась на полках родных магазинов, не удостоившись всеобщего внимания по вполне понятным причинам: ни красивой, ни оригинальной назвать ее было нельзя. Другое дело – Trinity: Souls of Zill O'll – проект с размахом, представленный западной прессе чуть ли не раньше, чем восточной.

Если верить пресс-релизу, Koei готовит еще одну RPG с геймплеем, едва ли помогающим распознать на экране ролевую игру. С одной стороны, разрешают использовать магию и прокачиваться, повышать уровни, характеристики, получать новые заклинания и умения. С другой – требуется как можно быстрее молотить по кнопкам, переключаясь между тремя героями и выполняя удары разной степени сложности. При этом сражения проходят в реальном времени, противников всегда очень много, и они стремятся окружить несчастную троицу, что предвещает скорую и кровавую расправу. Больше напоминает экшн с демонами и отважными воинами, теми самыми, что клялись в верности Цао Цао? Не будем спешить с выводами. Точная дата выхода все еще не объявлена, нет даже более-менее детального описания вселенной, главных героев и фантастических существ, с которыми им предстоит сражаться. Те, кто играл в не снискавший славы первый выпуск сериала, похвастаться какими-то знаниями тоже не сумеют: в описанной хронологии Trinity является приквелом, причем настолько далеким, что найти общие точки между двумя играми пока не представляется возможным.

Циклопам здесь не место

Фантастический мир, в котором разворачиваются события, напоминает средневековую Европу с поправкой на то, что вместо бандитов в горах лютуют гигантские циклопы, а в пещерах околачиваются люди-ящеры, готовые сожрать любого, что называется, не глядя. Команде из трех спасителей вселенной предстоит исследовать весь континент, посетить разные города и деревни, несколько раз отправиться в морское путешествие и накостылять всем встреченным мифологическим существам. Судя по содержанию дебютных трейлеров, без потасовки не обойдется ни одно событие, причем драки ожидаются масштабные. Собствен-

Главные герои представляют три боевых класса: воин, маг, ассасин. При этом рыжеволосый маг Ареюс демонстрирует превосходные навыки сражения на мечах, что, конечно неспроста: ребенок смешанных (эльфийской и человеческой) кровей, он талантлив в метании огненных шаров и непобедим в кровавой сече. Гигант Дагда не имеет способностей к волшбе, зато его невиданная сила заставляет противников в ужасе прятаться по углам, едва заслышав грозный топот и завидев вдалеке могучую фигуру. Вообще-то Дагда дерется врукопашную, но при необходимости может отломить кусок скалы или сломать пополам дерево, чтобы использовать его в качестве дубинки. Ассасин Селин – представительница находящегося на грани исчезновения племени вампиров. Ее удары не наносят большого урона, и добиться победы позволяет скорость и многочисленные хитрости.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Динамичная action-RPG в фэнтезийном антураже. Боевая система заставляет вспомнить все лучшее в Dynasty Warriors, а необычные противники – мифологии народов мира. Сочетание странное, но интересное.

ЧЕГО БОИМСЯ? Слабой и невыразительной графики, скучных монотонных пейзажей, дурацкого графического фильтра, непонятной и неинтересной истории.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На удобное управление, бодрую боевую систему с возможностью переключаться между тремя героями на ходу, ослепительно яркие спецэффекты и большое разнообразие противников.


Диалоги в статике выглядят откровенно плохо: модели персонажей некрасивые, дурацкий фильтр положение не спасает.


Локации ожидаются просторные. Живописные? Пока этого не скажешь.

На сегодняшний день работа над Trinity: Souls of Zill O'll завершена лишь на тридцать процентов, то есть находится на той стадии, когда любое решение еще можно десять раз переиграть, и далеко не факт, что через год игра окажется именно такой, какой представляется сегодня. Однако на основе уже имеющихся материалов фанаты поспешили сделать первые выводы: Souls of Zill O'll стала более мрачной, жестокой и... динамичной.



Возможность растоптать летающий глаз (извините, бехолдер с тентаклями) – вот чего всегда не хватало RPG!

но боевая система по-прежнему напоминает о линейке Dynasty Warriors с единственным отличием: персонажи не скачут все время с места на место, а стараются удержать занятую позицию. Такое сравнение преследует цель лишь подчеркнуть зрелищность, когда на основе простейших комбинаций выстраиваются красивейшие цепочки ударов, и две атакующие кнопки способны устроить настоящий танец с мечом. Не драка получается, а загляденье. А как же огненные шары и молнии с небес? Без них тоже не обошлось. В левом углу экрана расположена схематично изображенная крестовина, на которую «вешаются» заклинания, предметы и оружие, пригодные для конкретной боевой ситуации. То есть можно долго рубить голову медузы мечом и в то же время насылать на нее гром и молнии, не допуская ни единого шанса на выживание.

Ключевой особенностью геймплея разработчики называют возможность переключаться между тремя героями в реальном времени, как в Warriors Orochi. Вот только бойцы держатся кучнее и не упускают друг друга из вида. Это позволяет держать под контролем ход сражения, а еще – обрушивать на противника самые мощные атаки. Второй вид комбинаций основывается на том, что один персонаж наносит первый удар, другой продолжает, а третий приводит в исполнение смертный приговор. В зависимости от того, как использовать умения подконтрольных бойцов, учитывая их сильные и слабые стороны, экипировку и физическую подготовку (то есть уровень развития), меняются и сами атаки, и наносимый урон. Скажем, бесполезно бить по скелетам магией воды, когда можно просто «разбить» их дубиной. Но что делать, если скелетов много и в бой их ведет вооруженный такой же огроменной дубиной великан? Кастовать магию одним персонажем, что на какое-то время выведет неприятелей из строя, в этот же момент бить другим доблестным воином костлявую нежить, а третий пусть возьмет на прицел красный глаз циклопа и на счет «три» пустит в него смоченную в ядовитом растворе стрелу. Звучит здорово, вопрос в том, сдюжит ли управление.

Три воина света

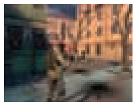
Но что это за RPG, где одни только драки и нет получасовых диалогов со злодеями, поучительных наставлений драконов и смешных бытовых ситуаций? В Koei на эти жанровые черты смотрят по-своему. Диалоги присутствуют, но исключительно между размытыми портретами персонажей, что было простительно на PSP, но неприемлемо для серьезного проекта на PS3. Отдельно отметим, что весь видеоряд игры пропущен через акварельный фильтр, который в теории должен придавать картинке необычный вид и слегка смягчать недостатки – некрасивые текстуры, страшненькие модели и т.д. На деле все это пока выглядит… странновато. Остается надеяться, что к релизу разработчики либо одумаются и откажутся от столь неоднозначного решения, либо доведут технологию до ума. В любом случае доработать графический движок и привести визуальную часть игры в надлежащее состояние не помешает. К сожалению, на сегодняшний день Trinity: Souls of Zill O'll кажется ровно настолько интригующей в плане игровой механики, насколько отталкивающей внешне. И хотя интригует новинка в первую очередь необычным сюжетом и боевой системой, сравнений с другими представителями жанра не избежать, и уже сейчас их исход вызывает некоторые опасения. **СИ**

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР НАПОМИНАЕТ СРЕДНЕВЕКОВУЮ ЕВРОПУ С ПОПРАВКОЙ НА ТО, ЧТО ВМЕСТО БАНДИТОВ В ГОРАХ ЖИВУТ ГИГАНТСКИЕ ЦИКЛОПЫ, А В ПЕЩЕРАХ ОБИТАЮТ ЛЮДИ-ЯЩЕРЫ.



Слева: Отряд одинаковых серых гоблинов заставляет вспомнить Dynasty Warriors на PS2: достижением можно считать лишь их многочисленность, но никак не внешний вид.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ДА ПРИДЕТ СПАСИТЕЛЬ До недавнего времени Black Wing Foundation трудилась над Salvation – шутером от третьего лица в постапокалиптическом сеттинге на движке Source. По сюжету человечество поработили религиозные технократы; борьба с диктаторами сплотила убийцу Наруми Амано, капитана Сергея Тора и контрабандиста Александра Гайста. Релиз игры был запланирован на весну нынешнего года, но так и не состоялся. Наработки Salvation плавно перекочевали в Scivelation, переехала и дата выхода. Надеемся, на сей раз днепропетровская студия доведет дело до конца.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
TopWare
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Black Wing Foundation
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
III квартал 2010 года
Онлайн:
www.zuxxez.com/en/scivelation.html
Страна происхождения:
Украина



Вверху: Некоторые препятствия можно преодолеть, используя объекты окружающей среды.

Внизу: Враги условно делятся на три группы: гуманоиды, механические существа и генетически модифицированные люди.



Scivelation

ЧТО ЗНАЕМ? Постапокалипсис нынче в моде. В Scivelation, правда, предстоит столкнуться не с привычными «мутантами после ядерной войны»: здесь силы Добра и Зла уничтожили друг друга в кровопролитной битве, а их место заняло новое правительство – «Режим», которое тут же принялось насаждать свою тоталитарно-репрессивную идеологию во всем остальном мире. Однако против Режима выступила народная армия со столь же незатейливым названием «Сопротивление».

На протяжении восьми эпизодов мы будем руководить членами Сопротивления – капитаном Михаилом Ивановым и ученой Элишей Амано. Выбор персонажа существенно влияет на прохождение уровней. Ветеран военной службы Иванов умело обращается со всеми видами оружия, эффектно перекатывается от укрытия к укрытию, включает специальный режим, снижающий скорость передвижения и улучшающий защитные свойства костюма, когда попадает под шквальный огонь. Элиша привносит в игру элементы «стелса»: прячась в тени, она тихо расправляется с солдатами. Бесшумному устранению жертв помогает «Хамелеон» – одна из многих способностей, приобретенных героиней после заражения вирусом «Омега». Другие навыки продаются за очки престижа, которыми щедро вознаграждают за убийства, нахождение секретных предметов и выполнение миссий. Видимо, даже в далеком будущем не обойтись без походов в магазин.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что мир окажется пустым и скучным, враги – глупыми и беспомощными, обязательные задания – однообразными.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На драматический сюжет с множеством неожиданных поворотов и тайных заговоров; на большое разнообразие сверхспособностей.

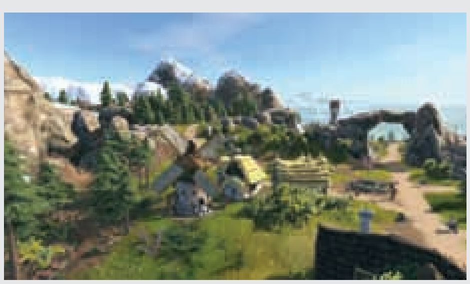
ЭТО ИНТЕРЕСНО

Я ЗНАЮ – ГОРОД БУДЕТ Похоже, на рынке градостроительных стратегий намечается нешуточная борьба за «сферы влияния». Тут вам и сериал Anno, и возрождающаяся Tropico, и маленькая кучка неплохих игр про то, «как построить Рим». На этом фоне The Settlers 7 могла бы и затеряться, если бы не одно «но» – делают ее немцы из Blue Byte, которые на таких проектах собаку съели. И не одну. К слову, причастны они и к созданию великолепной Anno 1404. Разве после такого можно не поверить в новую Settlers?

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

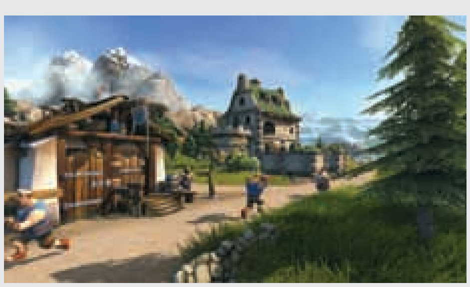
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Blue Byte
Количество игроков:
до 8
Дата выхода:
II квартал 2010 года
Онлайн:
thesettlers.uk.ubi.com/the-settlers-7
Страна происхождения:
Германия



Вверху: Теперь в Settlers появятся очки победы, выдаваемые за различные достижения. Впрочем, это не означает, что в кампании исчезнут цели миссий, очки нужны больше для мультиплеера и «песочницы».

Внизу: Налаженная транспортировка ресурсов – залог победы. Не построили достаточное число складов – не жалуйтесь потом, если производства начнут простаивать.



The Settlers 7: Paths to a Kingdom

ЧТО ЗНАЕМ? Blue Byte говорит о необходимости обратиться к истокам, то бишь к ранним частям сериала. Правда, превращения Paths to a Kingdom в The Settlers II ждать не стоит, но, скажем, система транспортировки ресурсов будет близка к «древней» (только бы не перегнули палку и не заставили нас заботиться лишь о носильщиках). Однако многое перейдет и из последней (шестой) части, например схема расширения вашего королевства путем захвата секторов на карте. А это означает, что победить только благодаря мудрому хозяйствованию не выйдет при всем желании – придется нанимать войска, вот только с боевой составляющей в The Settlers пока как-то не складывалось и вряд ли сложится теперь. Впрочем, экономику должны улучшить и сделать не такой простенькой, как в предыдущей игре (более длинные производственные цепочки нам уже обещаны). А противников в кампании будут представлять больше десятка персонажей-правителей, каждого из которых планируется наделить собственным характером и стилем игры. В остальном седьмая часть недалеко уйдет от шестой – строим город, заботимся о жителях, налаживаем производство ресурсов и товаров, сражаемся с соседями за контроль над территорией. Но разве мы не этого ждем от Settlers 7?

ЧЕГО БОИМСЯ? Убогой боевой системы – бича большинства градостроительных стратегий; малых отличий между компьютерными оппонентами и излишнего рвения в «возвращении к истокам».

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что седьмая часть великого (без преувеличения) сериала заставит нас отвлечься от Anno 1404 – безусловного лидера в поджанре на сегодняшний день – и провести недельку-другую, помогая незадачливым поселенцам обустроить свое житье-бытье.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



КОНДИТЕРСКАЯ Candygeist разрабатывают наши соотечественники из компании KDV Games, основанной в 2004 году. Предыдущие ее работы наверняка известны российским геймерам, правда, преимущественно тем, кто отдает предпочтение играм на PC. На сегодняшний день неясно, кто будет издавать Candygeist в России и за рубежом. Новость о разработке облетела многие западные сайты и даже встретила отклик среди геймеров, но по всему видно, что хороших предложений создателям пока не поступало.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
special.puzzle
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
KDV Games
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2010 год (Европа)
Онлайн:
http://candygeist.kdvgames.com
Страна происхождения:
Россия





Вверху: Примеры головоломок. Понять, что именно надо делать, непросто.



Справа: Почти на каждом скриншоте можно заметить десятки одинаковых коробок. Интересно, позволят ли их пинать? Может, в них тоже спрятаны сладости?

Candygeist

ЧТО ЗНАЕМ? Для детей нет лучшего подарка, чем корзинка с самыми разными конфетами, и нет лучшего места на свете, чем конфетная фабрика. Главному герою Candygeist это объяснять не надо, он уже пробрался в святая святых и готов набить живот разными вкусностями. Да вот незадача – вместе с любителем леденцов и мармелада на фабрику явились безобразничать и привидения, превратившие, цитируем создателей, «все сладости… в гадости, невкусные, вредные и с плохим характером». Как же быть? Не оставлять же блага на расправу бестелесным призракам! Вот мальчишка и решил бороться за зефир и пряники: прогнать пришельцев восвояси и вернуть пирожным их исходный облик. Для этого предстоит прочесать все этажи фабрики, побывать в разных цехах и наведаться на склад. Вдруг там что-нибудь неиспорченное осталось? Формально жанр «Призрафеток» определяется как adventure/puzzle, то есть каждая встреча с ожившими сладостями окажется хитрой головоломкой. Игровой процесс при этом описывается престранно: чтобы получить какой-нибудь результат, разработчики советуют «просто стрелять». О том, какие приемы и комбинации сможет использовать юный охотник за привидениями, судя по всему, мы узнаем лишь ближе к выходу игры. На общее впечатление, впрочем, недосказанность никак не влияет – достаточно того, что пиксель-арт мил глазу, да и задумка в целом интересна.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что игровой процесс окажется либо примитивным, либо однообразным, а настроение и сюжет по вкусу придутся только младшей школьной аудитории.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На необычный визуальный стиль, несколько режимов игры и сотни оживших конфет, поедание которых никак не повредит зубам.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Илья Ченцов

Мне, честно говоря, графика Settlers эпохи рендеренных трехмерных моделей нравится не очень – все-таки пиксельные спрайты задавали некоторый уровень абстракции, соответствующий игровой механике. Почему, дескать, поселенцы ходят по дорожкам? Да потому что их «так нарисовали». Дорожки (точнее, тоннели), симпатичные спрайты и заковыристые цепочки, только не производственные, а пищевые, есть и в Holy Invasion of Privacy, Badman!, и я бы рискнул назвать эту стратегию в чем-то близкой по духу «Сеттлерам». Подробности в следующем номере.

Хит-парад Великобритании

1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
2	Wii Sports Resort	Nintendo
3	FIFA 10	Electronic Arts
4	Wii Fit Plus	Nintendo
5	Forza Motorsport 3	Microsoft
6	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	Sega
7	Lego Batman: The Videogame	Warner Bros.
8	Mario Kart Wii	Nintendo
9	Pure	Disney
10	Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	Take 2

Хит-парад Японии

1	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	PS3
2	Pokemon Heart Gold / Soul Silver	Nintendo	DS
3	Wii Fit Plus	Nintendo	Wii
4	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
5	Persona 3 Portable	Atlus	PSP
6	Inazuma Eleven 2: Threat of the Invaders	Level 5	DS
7	Hikari no 4 Senshi: Final Fantasy Gaiden	Square Enix	DS
8	Bayonetta	Sega	PS3
9	Summon Nights X: Tears Crown	Namco Bandai	DS
10	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	Sega	Wii

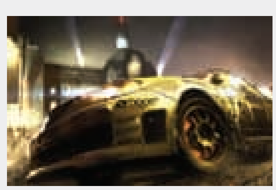




События прошлых лет

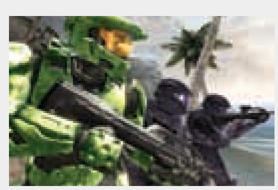
Год назад

Объявлена дата выхода Street Fighter IV, Codemasters анонсирует Colin McRae: DiRT 2, а компания Google объявила, что закрывает сервис Lively.



Пять лет назад

За три недели после выхода Halo 2 разошлась тиражом в 5 миллионов копий, a Wolrd of Warcraft стала самой распродаваемой игрой для PC в США.



Шесть лет назад

Студия Black Isle Studios, закрылась, а THQ и Relic Entertainment анонсируют RTS Warhammer 40,000: Dawn of War, но подробностей об игре не сообщают.







КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Жизнь без Интернета

Однажды вечером Врен сел за компьютер и решил порассуждать о том, что сейчас трава зеленее, свежее и калорийнее, чем много лет назад.

Как-то зашел я в игровой магазин. На входе – реклама Tekken 6, слева – стройные ряды хитов для PSP и Nintendo DS, справа – PlayStation 3 и Xbox 360. И не дрянь какая старая – новинки все, от Uncharted 2 до Borderlands. Хардкорный геймер сразу заворачивает в уголок, к Valkyria Chronicles и Baroque, фаната MMO – к стойке с World of Warcraft с аддонами. По дороге к кассе руки так и тянутся к пузатым коробочкам с коллекционными изданиями – так бы и оставил здесь ползарплаты. И как венец всего – игрушки по мотивам игр; даже домокун (символ японского телеканала NHK) и то есть в наличии!

Наверное, повезло тем, кто вошел в осмысленный «геймерский возраст» (то бишь, 14+) вот прямо сейчас или в прошлом году: любишь игры – люби и играй! И даже если денег на «купить все и сразу» не хватает, не страшно – и друзей, у которых можно одолжить диск, полно, и (будем уж честными) файлообменные сети никто не отменял. В Интернете можно мгновенно (и бесплатно) посмотреть любые видеоролики; а видели бы вы скриншоты «Геймспота» образца 1998 даже года! Размером с почтовую марку и изгаженные жирным некрасивым логотипом. А если в наличии кредитная карта, любознательность, энтузиазм, знание английского и умение пользоваться Интернетом, то волшебный мир ebay и play-asia доставит вам на дом вагоны посылок с геймерским счастьем. А ведь еще есть онлайн-игры, выставки разные, журнал наш – вспоминать можно хоть до утра.

А вот в начале девяностых за играми нужно было ехать на вещевой рынок, на маршрутке. На входе – бабулька с пирожками, слева – стройные ряды турецких шуб, справа – китайских кроссовок. И кто его знает – расползутся через неделю или продержатся полгода. Не фирма же! Но хардкорного геймера тянуло вглубь, к пятнадцатому лотку в шестом ряду. Там чудесным образом обнаруживалась россыпь картриджей. Желтые – для «Денди», черные – для «Сеги». На каждом – ценник, причем разный. Стоимость игры зависела от спроса на нее, спрос – от качества. Вбросы оптовых партий новых картриджей (у которых, наверное, были какая-то оптовая же цена и торговая наценка) ничего не меняли. За пару недель невидимая рука рынка наводила порядок. «200 рублей за Stargate? Да на Академической за нее 80 просят!» – вот и все. Разницы между новыми и подержанными играми не было никакой. Картриджи ведь не диски – не царапаются, почти не ломаются. Старые и новые вещи тоже никто не разделял. Поэтому любая геймерская коллекция была эдаким весьма ликвидным активом, который еще и дорожал синхронно с инфляцией. С картриджей даже не отлепляли наклейки с ценой – все равно потом продавать или менять. Еще напомню: начало девяностых. Из прессы – книжечки с подборкой кодов и советов, а в самом конце периода – журнал «Великий Дракон». На лотке – картриджи, картриджи... Названия игр ничего не говорят, и нельзя прийти домой и посмотреть в Интернете, спросить на форуме! А ведь нужно не только узнать, что там за картридж, но и понять, сколько он реально стоит (чтобы не выкинуть зря деньги на ветер!). Вот так и толчешься вокруг лотка с другими такими же страдальцами и перешептываешься – а что это, дескать, за игра такая – Comix Zone? И уж точно нельзя заказать продавцу Phantasy Star IV по одной простой причине: геймеру неоткуда узнать, что есть такая игра, а если и получится вычитать в книжечке «Лучшее для Сеги» – никто специально этот картридж ниоткуда не возьмет. Так что катайся сам по вещевым рынкам, смотри, где что есть – вдруг появится! Идеальный вариант: кому-то родители привезут картридж из Европы, затем геймеру игра надоест, и он сдаст ее в ларек. Самый обидный: злые китайцы продадут нашим челнокам пиратскую версию с неработающими сейвами. Оптимистичный: запись прогресса в купленном картридже можно будет оживить с помощью паяльника и свежей батарейки... Коды или, скажем, приемы в Mortal Kombat передавались из уст в уста. Как добыть Смоука в третьей части, я узнал, потолкавшись в магазине напротив Гостиного двора. А однажды мне позвонила девочка, которой знакомый сказал, что я знаю, где найти все входы в бонус-уровни Sonic the Hedgehog 3. И я натурально по телефону ей полчаса рассказывал. А она просила говорить помедленнее – записывает.

Вот сейчас вспоминаю и сам себе не верю – кошмар какой-то. Дикость. Африка! Но, вот если совсем честно, мне тогда и игры, и вот эта беготня сумасшедшая, и друзья-подруги новые – все это было в радость. Так что даже и не знаю, кому все-таки повезло больше – мне или новому поколению, с геймфаксом и кредитками. СИ


PlayStation Network
WWW.TEKKEN.COM
16
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Games
namco
TEKKEN 6
КОРОЛЬ ВОЗВРАЩАЕТСЯ!
РЕКЛАМА
PS3
PlayStation 3





АРТЁМ ШОРОХОВ

Шон Коннери. Джордж Лэзенби. Роджер Мур. Тимоти Далтон. Пирс Броснан. Дэниел Крейг. Натан Дрейк?

Восемь лет назад вокруг беспрецедентного CG-фильма Final Fantasy: The Spirits Within в Голливуде состоялась одна маленькая, но важная истерика. Востребованные во всем мире актеры, закрепившиеся в привилегированном списке людей с восьмизначными гонорарами, вдруг остро ощутили, как неотвратимо надвигается будущее, в котором есть место только для всегда красивых, всегда исполнительных, никогда не капризничающих, не стареющих и не склонных к алкоголизму цифровых кукол, уже сегодня практически не отличимых от реальных, живых людей.

Тогда, в 2001-м, тревога оказалась ложной, и в настоящий момент под угрозой рабочие места одних только каскадёров. Но просто взять и не думать о том, что где-то в секретных лабораториях зреет особый актёрский «Скайнет», готовится армия непобедимых Симон*, о рекламных постерах, больше не нуждающихся в «живых» именах, забыть и зажмуриться получилось далеко не у всех.

Конечно, создание самостоятельного цифрового актёра – дело сложнейшее, утомительное и на нынешнем уровне технологий, в общем-то, бесполезное. Взглянем на ситуацию под другим углом. Вот, например – какой же геймер, нажимая на кнопки, не подумывал мельком о том, что запросто мог бы отыграть своим персонажем какой-нибудь сюжет? А ведь многие даже пытались – вспомним хоть всевозможные машинимы в антураже любимых миллионами игр. Отсюда один лишь шаг до мысли о производстве этих самых игр, об армии аниматоров, заботливо облекающих «скелет» персонажа в плоть достоверных мышц, досконально отрабатывающих мимику. Каждая улыбка, саркастический прищур, вопросительно выгнутая бровь – весь арсенал голливудского актёра нулями и единицами прилежно расфасован по таблицам. Голлум, Джа-Джа Бинкс, доктор Аки Росс – в чем их отличие от Натана Дрейка, Лары Крофт, Криса Редфилда, если не в содержимом столбцов и ячеек да количестве кликов мыши? Как часто вы ловите себя на мысли о том, что, чем тратиться на гонорары Анджелины Джоли, Марка Уолберга да Джейка Джилленхола, кинокомпаниям лучше и правильней «одалживать» команду разработчиков вместе с инструментарием и штурмовать «перспективную геймерскую аудиторию» дорогими двухчасовыми видеороликами с «настоящими» Ларой Крофт, Максом Пейном, Принцем Персии?

И снова – с ног на голову. К чему нам эти фильмы? Кесарю кесарево, геймерам – игры. Приглядитесь к ним. Вот Натан Дрейк, «наш» Индиана Джонс, ничуть не хуже молодого Харрисона Форда. Мы любим его голос, его улыбку, походку, прищур. Стараниями десятков талантливых людей для нас он– харизматичный, осязаемый, любимый. Ничуть не менее настоящий, нежели… молодой Харрисон Форд. Признаемся себе: мы бы хотели, чтобы он – именно он! – «снимался» и в других играх, не застрял на всю жизнь в одном-единственном сериале и одном-единственном образе. У Форда были «Звёздные войны» с Керри Фишер, у Дрейка могла бы быть роль с Ларой Крофт. Форд завлекал поклонниц приключенческими боевиками, комедиями и политическими триллерами, Дрейк отлично бы справился и с шутером, и с хоррором, и с квестом. Приятно и немного странно представлять «фильмографии» любимых героев. Наталья, как вам Данте Спарда не в камео-придатке ко второй Viewtiful Joe, а в полноценной главной роли какой-нибудь высокобюджетной RPG? Оставить «актёра», сменить «роль»! Константин, вы бы купили игру, пригласившую на «съёмки» красотку Шеву Аломар? Сумел бы я сам удержать кошелек в кармане, завидев в трейлере сезонного блокбастера любимые имена? Индустрия, тебе не нужны кое-как выпиленные из цельного куска полигонов Вин Дизель и Дэниел Крейг в дежурных играх «по лицензии», у тебя на руках уже есть козыри, и не хуже. Ты тоже можешь продавать миллионные блокбастеры одними только именами на постерах. Оглядись, индустрия – ты же видишь, чем мы, геймеры, занимаемся в редакторах персонажей, какие вываливаем в Интернет инструкции по конструированию Снейков, Данте, Линков. Не так, так эдак мы пытаемся выманить кумиров из одних игр, приглашаем их в другие. Но, кажется, только Ubisoft хоть сколько-нибудь последовательна в поощрении этих идей. Все чаще «сменные лица» Принцев, Альтаиров, Джейд и неподражаемых кролей мелькают там и здесь. Все еще робко, бедно, мало – но уже кое-что. Недаром именно Ubisoft не первый год старается соорудить некую смычку видеоигр и кинематографа, гордо потрясая именитыми режиссерами.

Как и в театре, как и в кино, «актёры игр» могут быть разными – бездарными и талантливыми, с узким диапазоном возможных ролей и универсальные. В конце концов, никто не запрещает (пусть только посмеет!) искать кадры по ту сторону баррикад. Тим Шафер, честное слово, такой умница, что подарил нам Эдди Риггса в исполнении Джека Блэка! В конце концов, подарил же неугомонный Осёл из мультика про Шрэка вторую жизнь актёрскому таланту Эдди Мэрфи. Так почему бы не растиражировать удавшийся трюк? Сколько кругом изживших себя игр с пережившими их яркими героями. Так одолжите же (конечно, лишь на время и за умеренную плату) талантливым разработчикам брутального Дюка Нюкема, отважного Рю Хадзуки, Алисию из Bullet Witch, беднягу Соника наконец! Хватит им прозябать в дурацких бонусах какого-нибудь очередного All-Star Tennis. **СИ**

* Симона – героиня Вайноны Райдер в одноимённом фильме Эндрю Никкола, искусственная актриса, покорившая зрителей всего мира (2002).


потому что
Love Radio
Love
loveradio.ru
www.loveradio.ru



The Settlers

Дорога длиной в шестнадцать лет

Как-то так сложилось (как – тема для отдельной статьи), что многие отличные экономические и градостроительные стратегии ведут свое происхождение из Германии. Видимо, немцы хотят продемонстрировать остальному человечеству, что они – народ не слишком воинственный и предпочитают спокойненько копаться в своих огородах или работать на заводах. Именно Германия подарила миру такие интереснейшие сериалы, как Anno, Patrician и, конечно же, великолепных The Settlers. Путь «поселенцев» по дорожкам игровой индустрии был нелегким и долгим, но у них еще все впереди – в разработке находится седьмая часть, так что самое время оглянуться назад и посмотреть, что же произошло более чем за полтора десятилетия, минувших с момента появления самой первой The Settlers.

Открывающая иллюстрация: Settlers II. Коллаж Марины Петрашко









Рождение легенды

Начиналось все в 1993 году, когда многие нынешние геймеры еще ходили в школу (или даже в детский садик), а компьютеры и игры были совсем не такими, как нынче – в частности, многих поджанров просто не существовало. Впрочем, как раз градостроительные стратегии уже появились – взять хотя бы SimCity или Caesar. Не исключено, что успех последних и подвиг студию Blue Byte Software (до этого уже сумевшую обратить на себя внимание, выпустив пошаговую стратегию Battle Isle) взяться за что-то в этом же духе. Решено было – историю напрямую не копировать, но экономику основывать на реальных ресурсах и товарах Средневековья. Так появилась легендарная The Settlers (в США известная как Serf City: Life is Feudal, а на родине – как Die Siedler).

Премьера состоялась в 1993 году на Commodore Amiga, а уже в 1994-м игра переехала на PC, где тоже быстро завоевала сердца поклонников. Простой и интуитивно понятный интерфейс, возможность наблюдать за бытом многих тысяч жителей вашего королевства, достаточно сложная экономическая система и, как это ни странно, неспешный ритм действа, разворачивающегося на экране (ускорение времени в сериале появилось позже) просто завораживали игроков. Тот самый случай, когда, наблюдая за происходящим в здешнем мире, постепенно забываешь о неотложных делах, пока не выясняется, что уже наступило утро и пора в школу или на работу (для детсадовцев Settlers, пожалуй, была все-таки сложновата).

Само собой, напрямую контролировать поведение своих подопечных было нельзя: поселенцы занимались тем, чем считали нужным (но и не своевольничали, разумеется, – лесорубы валили деревья, а шахтеры добывали руду), вы же могли повлиять на их действия лишь косвенно – отдав приказ построить то или иное здание, например. Но еще более важным элементом была транспортная система.

В плане перемещения людей и грузов The Settlers предложила интереснейшее новшество, которое, правда, приняли не все. Дойти до нужной точки виртуальный человечек обычно мог лишь в том случае, если туда вела дорога. Нет дороги – нет путешествия, нет поставки товаров, нет развития экономики. На перекрестках или поворотах ставились флажки, возле которых носильщики при необходимости складывали свой груз. Вот только накапливаться товары до бесконечности не могли, а значит, приходилось серьезно задумываться над тем, как правильно построить цепочку путей и соединить, скажем, шахты и плавильни, не нарушая бесперебойную поставку бревен на лесопилку. Ведь стоило распланировать движение неправильно, как возникали пробки, заторы, носильщики переставали справляться со своими обязанностями, а экономическая жизнь затухала. А отсюда недалеко было и до поражения, ведь на картах частенько попадались другие поселенцы, настроенные отнюдь не дружелюбно, и не имея налаженного хозяйства, надеяться на победу не стоило. Впрочем, настройки приоритетов доставки помогали разрулить подобную ситуацию, но лучше было все равно до нее не доводить. Вот и приходилось порой строить дополнительные транспортные магистрали, лишь бы ресурсы доставлялись в нужные точки и превращались там в полуфабрикаты, а полуфабрикаты – в товары. Одна проблема – к поздней стадии игры городок фактически начинал самостоятельную жизнь, практически не требуя вашего вмешательства. Но мы ведь уже говорили о том, как увлекало наблюдение за поселенцами, не так ли?

Да и до поздней стадии еще надо было дожить – приходилось крутиться как белка в колесе. Находить месторождения руды и добывать ее, переплавлять в золотые и железные слитки, делать инструменты для специалистов (всякие там пилы или молотки), производить оружие и строить дозорные башни. Да-да, а что вы думали, война в Settlers тоже была. Но на уровне «примитивном», как сказали бы фанаты RTS: никаких тебе «резиновых рамок» (их, впрочем, тогда вообще еще не изобрели), строго приказы атаковать ту или иную цель, которые AI уже выполнял так, как считал нужным. Тем не менее, совсем отказаться от битв обычно не получалось – запасы руды и камня имели неприятное свойство заканчиваться, вот и приходилось отправлять «ограниченный миротворческий контингент» для «установления демократии и процветания в дружественной стране».

А еще там был мультиплеер! Правда, приходилось подключать к одному компьютеру две мыши и играть на разделенном экране, но многие разработчики тогда не могли предложить и этого. Так что успех Settlers был обеспечен.







А вторая – лучше всех!

Если вы, поиграв в первую часть, взглянете на The Settlers II: Veni, Vidi, Vici (вышедшую в 1996 году), то обнаружите, что различий между ними не так много. По сути, продолжение следовало оригиналу едва ли не во всем, просто развивая его идеи и доводя до совершенства. Но это самое развитие оказалось весьма удачным – очень многие поклонники сериала посчитали именно вторую часть самой-самой и покинули The Settlers после перемен, произошедших в Heritage of Kings. Но об этом – чуть позже, вернемся к Veni, Vidi, Vici.

Набор миссий с определенными задачами здесь превратился в полноценную кампанию со своим сюжетом и счастливым концом. Как понятно из подзаголовка, под наше управление попали римляне. Судьба забросила их в дальние края, так что на протяжении всей игры они искали дорогу домой, для чего им приходилось снова и снова обживаться каждый раз на новом месте, только чтобы покинуть его при успешном исходе миссии. Правда, на пути регулярно попадались надоедливые враги, с которыми приходилось сражаться – хотя бы потому, что иного способа расширить территорию, кроме как строительством всяких там башен или крепостей, в The Settlers II не было. Впрочем, теперь вести войну стало значительно проще благодаря катапультам (пусть даже стационарным). Для них разнести в щепки защитную постройку противника было плевым делом, если же осадные орудия не справлялись с этим, в бой шли солдаты (кстати, для найма бойца нужны были щит, меч и… пиво – без него никак!).

Как и в первой части, вы могли «привязать» камеру к определенному человечку и наблюдать его похождения крупным планом в специальном окошке (автора статьи особенно радовали геологи, разведывающие месторождения, – уж очень потешно они рапортовали о найденных залежах железа или золота). Был здесь и мультиплеер на разделенном экране.

В том же году вышел аддон The Settlers II Mission CD, где уже ставилась цель не вернуться домой, а захватить мир (правильно – чего мелочиться?). Карты с разнообразными континентами (каждый со своими климатическими условиями и врагами) прилагались. А еще в дополнении, помимо новых миссий, появился редактор, позволявший самому творить маленькие миры. Правда, кораблей на них быть не могло, приходилось делать карты с одним островом-континентом.

В 1997 году вышло «золотое издание», про которое мы могли бы и не писать, если б не один важный факт: в нем игра была адаптирована для работы с Windows 95. Сами понимаете, как это повлияло на ее популярность. Кроме того, к посвященному Желтому Дьяволу релизу прилагались 130 фанатских карт.

Но что самое интересное, и на этом история второй части не закончилась: в 2006 году, к десятилетию The Settlers II, появилась The Settlers II: 10th Anniversary, практически во всем повторявшая «двушку» из XX века. Отличия заключались в графике, подтянутой до современных стандартов, дополнительных картах, мультиплеере на шестерых и редакторе, способном конвертировать миссии из оригинала. Фанаты были счастливы, раскупив 10th Anniversary в момент, так что Blue Byte даже пришлось заняться «дополнением к римейку сиквела» (извините за столь сложное, но точное определение). В The Settlers II: 10th Anniversary – Vikings мы уже управляли не римлянами, а викингами. Но других отличий от «юбилейной игры» почти не было – не считать же таковыми генератор случайных карт для мультиплеера и пачку миссий? А в 2008-м появилась The Settlers II: Awakening of Cultures, доработанная версия римейка с оригинальным списком наций – египтянами, баварцами и шотландцами. Плюс вторую часть почти без изменений выпустили на DS, окрестив просто The Settlers. Остались еще сомневающиеся в том, под каким номером вышли самые популярные «Поселенцы»?

The Settlers оказала влияние и на другие экономические и градостроительные стратегии. Например, характерные элементы игровой механики позаимствовала Cultures, вышедшая на рубеже тысячелетий, – там точно так же война играла отнюдь не главную роль, да и строительство одного поселения могло занять несколько часов и утомить того, кто привык к быстрым и стремительным партиям. Хотя главным героям-викингам (и особенно их личной жизни) уделялось гораздо больше внимания. Заметно влияние Settlers и на стартовавший примерно в одно время с Cultures сериал Alien Nations (в России больше известный как «Затерянный мир»). Но и здесь разработчики, развив идеи «Поселенцев», добавили немало своих фишек (вроде действительно оригинальных и не без юмора придуманных сторон конфликта). Knights & Merchants (она же – «Война и мир»), взяла у Settlers почти всю экономическую часть, но заставила нас заботиться о питании каждого жителя постоянно (доходило до курьезов, когда армию приходилось кормить чуть ли не во время боя). Кое-кто относит к «клонам» Settlers и сериал Anno (или A.D.), но тут схожи разве что производственные цепочки, в остальном игра вполне самостоятельна. Напоследок отметим, что почти все «клоны» брали за образец Settlers III и IV, в отличие от фанатских работ, о которых читайте в другой врезке.







Шаг вперед, два назад

Запустив The Settlers III, фанаты не поверили своим глазам: дорожки перестали играть ключевую роль в геймплее. Теперь виртуальные человечки, включая носильщиков, могли бегать куда угодно, а тормозило развитие лишь расстояние между добывающим и перерабатывающим зданиями (да еще необходимость строить домики для поселенцев, без чего они раньше как-то обходились). Изменение канонов порадовало не всех, но, с другой стороны, таким образом удалось привлечь новых игроков. Тем более что наций теперь было три (римляне, египтяне, азиаты), и они отличались друг от друга не только внешним видом (к слову, графика значительно улучшилась – по крайней мере, технически).
Египтянам, например, нужно было много камня для строительства, и в поздней игре они уступали конкурентам (ведь камень – ресурс не возобновляемый). А у азиатов, наоборот, стояла проблема продержаться на первых порах, а со временем жить становилось «лучше и веселее». Отличались нации и заклинаниями. Да-да, товарищи, в The Settlers III появились священники, способные изрядно напакостить своими спеллами, но для этого приходилось приносить жертвы – совершать возлияния в храмах, чтобы накопить ману. Тут «впереди планеты всей» мчались развивавшиеся ни шатко ни валко римляне – они единственные умели превращать вражеские юниты в свои.

Упростили и военные действия, которые стали играть огромную роль в геймплее – в сражениях могли сходиться сотни бойцов. Катапульты и прочие осадные машины (у египтян – баллисты, у азиатов – пушки) научились ездить, а войска (о ужас!) позволили обводить рамочкой, отдавая приказы напрямую. Такой шаг в сторону традиционных RTS, в те годы находившихся на коне, поразил фанатов в самое сердце, но бросили игру не все, а лишь наиболее ярые поклонники Veni, Vidi, Vici. Прочие рассчитывали, что Blue Byte одумается и сделает все, как раньше. Благо надежда, что шаг вперед не станет двумя шагами назад, была – так, с точки зрения тактики The Settlers III явно превзошла все предыдущие части, позволив регулярно совершать диверсии в тылу противника, подрывая его инфраструктуру (достаточно было снести отвечающее за расширение территории военное здание, как все в округе само собой рушилось – нечто подобное, правда, было и раньше, но не в таких масштабах). Плюс появились шпионы для разведки территории («туман войны» обязывал, да). А вместо «просто солдат» сделали мечников, лучников да копейщиков (эффективных друг против друга по схеме «камень-ножницы-бумага»).

В любом случае, «одумываться» компания не собиралась. Ни в The Settlers III Mission CD (где, по зарождающейся традиции, появился редактор карт), ни в дополнении Quest of the Amazons отступать от новой «генеральной линии партии» не пожелали. Зато мы встретили в мире Settlers женщин, правда, пока только амазонок. Девчонки отличались от всех прочих тем, что их осадные орудия (магические гонги) не требовали боеприпасов, а использовали ману. Так что они могли начать применять эту ударную технику на более ранней стадии и пользоваться ей чаще, чем остальные народы.





Топтание на месте

К выходу новой серии выпустили «завлекалочку» The Settlers: Smack a Thief! – что-то вроде мини-игры, где мы должны были уберечь сокровища от воров. На самом деле добро охраняли стражи, но для них сон на посту был делом обычным, вот и приходилось будить парней, раздавая тумаки (примерно как в Dungeon Keeper). Можно было отлупить и самих воров, а после прохождения – попасть в таблицу лучших игроков в онлайне. Но все это делалось только ради того, чтобы не дать геймерам забыть о The Settlers и убежать к конкурентам. И вот вышла четвертая часть…

Вышла – и заставила призадуматься над вопросом: можно ли ее назвать самостоятельной игрой? Наверное, все же да, ведь в кампании появились оригинальные противники – Темное племя. Они были совершенно непохожи на играбельные нации (римлян, викингов и майя), «портили» ландшафт и строили свои здания только на загаженных землях («Зерги, что ли?» – подумали геймеры). Впрочем, сражались три народа не только с плохишами, но и друг с другом, и лишь ближе к финалу объединялись, чтобы совместно дать отпор главному врагу. Причем победить Темных было трудновато, приходилось нанимать садовников, чтобы очистить зараженную землю.

Но кроме оригинальных врагов и в очередной раз доработанной графики похвастаться-то четвертой части было как раз и нечем. По сути, та же третья с небольшими улучшениями. Ничего не изменили ни аддон The Settlers IV Mission CD (с новыми кампаниями и картами), ни второе дополнение The Settlers IV: The Trojans & the Elixir of Power. Там тоже докинули до кучи кампаний и миссий, а также добавили новый народ – троянцев, чьим секретным оружием стал… нет, не конь, а юнит под названием Backpack Catapult Carrier, вооруженный портативной катапультой. Порадовали и старых поклонников сериала – вернули убранное ранее мини-окно, где можно было наблюдать за отдельным участком карты. Но таких мелочей было недостаточно для возвращения ушедших и привлечения новых фанатов. Понимая это, Blue Byte выпустила еще один аддон, Die Siedler IV: Die Neue Welt, на немецком языке (хотя сюжет его почему-то был связан с открытием Америки) и даже не стала включать его в «золотое издание». Впереди была резкая смена курса.



По мотивам Settlers II (как самой успешной на данный момент игры сериала) было создано множество фанатских аддонов и самостоятельных проектов. Например, Widelands, авторы которой честно признаются, что «игра не завершена и всегда будет находиться на стадии разработки», предлагает три расы, схожую экономику (где главную роль играют дороги и транспортировка ресурсов) и такую же простенькую боевую систему – например, позволяется только разрушать здания врага, а не завоевывать их. Зато сюда можно импортировать миссии из Settlers II. Еще ближе к оригиналу (и это подтверждает даже название) Settlers 2.5 RttR (Return to the Roots). Тут основные изменения – поддержка интернет-мультиплеера, приспособление игры к современному «железу» и операционным системам (RttR как минимум работает под Windows XP). Правда, для запуска модификации вам понадобится The Settlers II: Gold Edition, да и работа над модом, опять же, не завершена. Зато оба упомянутых проекта поддерживают и Linux в том числе.







Скачок в никуда

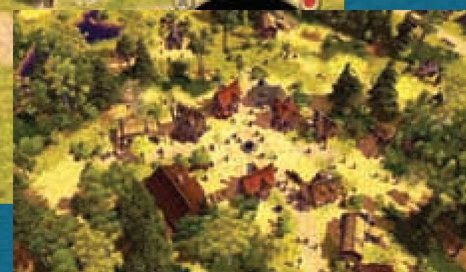
Облик сериала изменился настолько круто, что из названия игры даже пропала цифра, да и само слово «Settlers» в некоторых релизах (в частности, американском) переехало в конец заголовка, оставаясь скорее данью памяти великому прошлому да своеобразным «знаком качества» для тех, кто все еще верил в Blue Byte. Heritage of Kings: The Settlers стала финалом долгого похода сериала в сторону традиционных RTS. Носильщики, эти трудяги и неимоверно выносливые парни, теперь исчезли с лица земли, и больше нельзя было завороженно наблюдать за тем, как материалы и товары курсируют туда-сюда (все сразу попадало на склад). Многие здания лишились своих функций (так, кузница занималась уже не производством, а разработкой полезных апгрейдов), ресурсно-товарные цепочки же упростились до неприличия. Убрали и корабли – пересекать водную гладь можно было лишь зимой, когда реки покрывались льдом. Чем же все это возместили?

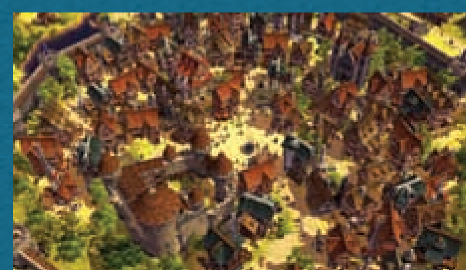
Ну, во-первых, сменой времен года, игравшей, правда, больше декоративную, чем прикладную роль. Во-вторых, длинной кампанией. Вот только сюжет в ней – хуже горькой редьки надоевшая история о том, как наследник возвращает законный трон, занятый каким-то очередным «темным властелином» – оставлял желать лучшего, хотя тексты диалогов были умеренно забавными.

Единственное новшество, тепло принятое многими, – появление на полях сражений героев (в том числе Дарио, того самого наследника престола). Персонажи не только значительно превосходили по силе рядовых юнитов, но еще и обладали специальными умениями. Зачастую это было лишь развитием старых идей – священник Хилиас, например, как и римские жрецы в предыдущих Settlers, мог переманивать вражеские отряды на свою сторону. А Ари, словно шпионы из прошлых выпусков, умела прятаться и пробираться незаметно на территорию неприятеля. В итоге кардинальные изменения геймплея ни к чему хорошему не привели, стало ясно, что сериал идет куда-то не туда. Чему свидетельством и низкие оценки, поставленные прессой и геймерами (в среднем – чуть больше шести баллов по десятибалльной системе). Миллионы леммингов, конечно, могут ошибаться, но здесь игроки явно выступали не в роли леммингов, а в качестве строгого и неподкупного жюри.

Впрочем, сотрудники Blue Byte поначалу упорствовали, не желая идти другим путем (хотя не исключено, что они лишь подчинялись воле издателей из Ubisoft). Они еще ухитрились выпустить Heritage of Kings: The Settlers – Expansion Disc с новыми кампаниями, миссиями, героями, возможностью наводить мосты через реки, ворами-диверсантами, скаутами-трапперами и мощнейшим редактором карт. А потом добавили к игре и второй аддон Heritage of Kings: Settlers – Legends. Но все это делалось, скорее, по инерции. Сериал встал на неверный путь, и ему срочно нужно было «вернуть лицо».







Переосмысление прошлого

Однако в The Settlers: Rise of an Empire совсем отходить от концепции Heritage of Kings не стали. Да, перед нами по-прежнему «упрощенная версия тех самых Settlers». Но кое-что уже вернулось, например, необходимость доставлять товары «вручную» (правда, грузчики-носильщики пока остались за кадром, ими обещают заняться в седьмой части). В остальном же Rise of an Empire развивает идеи Heritage of Kings, дорабатывая и осмысливая их. Взять, например, смену времен года – теперь от нее зависит очень многое, и зимой вполне реально остаться без пищи, если вы, конечно, заранее не позаботились набить амбары. Для уничтожения вражеских строений отныне нужны факелы, запасы которых пополняются только на своей земле. Кстати, всю территорию карты поделили на провинции, которые можно захватывать, но расширение ради расширения или война ради войны ушли в прошлое вместе с Heritage of Kings (да и типов юнитов стало меньше – только мечники, лучники да осадные орудия). В принципе, можно достаточно комфортно существовать на территории одной-двух провинций, просто приобретая недостающие товары.

Добавили красок и в личную жизнь горожан. Игрок может устраивать фестивали, во время которых со склада (интересно, почему?) выпускают потенциальных невест. Так трудящиеся получают шанс встретить свою половинку (раньше друзьями и помощниками поселенцев были в основном вьючные ослики) – а женатые мужчины работают гораздо эффективнее холостых.

Да и вообще о жителях приходится заботиться, удовлетворяя некоторые их нужды. Впрочем, недовольные поселенцы не сжигают город, как в Anno 1404, – лишь бастуют, требуя обратить на них внимание. В целом, Rise of an Empire получилась простенькой – проиграть в кампании практически нереально, разве что в некоторых миссиях не сразу удается догадаться, какой путь к победе – самый верный.

Темп игры стал более неторопливым, чем в Heritage of Kings, причем появление новых зданий и юнитов зависит от ваших действий (влияющих на репутацию правителя, которым можно было управлять на карте как обычным героем). И это понравилось критикам – оценки медленно, но верно поползли вверх. Тем более что для тех, кто не любит войну, сделали порядочно карт, поддерживающих специальный режим Free Settlement.

И все же на полное возвращение к прежним схемам Blue Byte пока не решилась, предпочитая идти в выбранном направлении мелкими шажками. Вот и в дополнении The Settlers: Rise of an Empire – The Eastern Realm сделали такой шажок: в игру вернулись геологи. Правда, теперь они занимаются не разведкой новых месторождений полезных ископаемых, а «восстанавливают» старые. Но радости фанатов снова не было предела.

О популярности Settlers свидетельствуют не только многочисленные фанатские сайты, но и выложенные в Сеть любительские руководства по разным частям сериала. Авторы таких талмудов зачастую не владели академическим стилем, выдавая фразы в стиле «засуньте эту глупую игру куда-нибудь по дальше», «если отключить музыку, то вы почувствуете себя как в деревне», «я рассказал в этой таблице еще два пункта», «на складах могут просиживать люди», «в камнетеске живет один шпендик, который бегает и тешет близлежащие горы, делая камни», «щелкнув на морде его, вы вызовете геолога к данному месту, и он начнет наяривать, искать месторождения» (орфография и пунктуация оригинала сохранены). Впрочем, даже это наставление (которое вы можете найти по адресу http://www.lib.ru/GAMES/serf.txt) – не только смешное, но и весьма полезное.

Возвращение к истокам?

История The Settlers еще не закончена – впереди седьмая часть, The Settlers 7: Paths to a Kingdom. Как видите, в названии снова появилась циферка, а значит, возвращение к истокам неминуемо. Обещано, что мы снова станем выстраивать длинные производственные цепочки и заботиться о транспортных потоках – носильщики, соответственно, тоже будут. Впрочем, это не значит, что нам подарят римейк второй части (для этого есть The 10th Anniversary), нет – Paths to a Kingdom должна объединить все лучшее из «старых» и «новых» The Settlers. И если комбинация выйдет удачной, новый взлет знаменитого сериала окажется не за горами. Мы верим – так все и будет. **СИ**





Число любителей халявы превысило число охотников до новых игровых впечатлений.







«Игромир 2009»: полет нормальный



ТЕКСТ
Илья Ченцов



ФОТО
Марина Петрашко

Рассказывать вам про нынешний «Игромир» даже как-то неудобно. Ну, то есть, в формате «такие-то разработчики пообещали то-то и показали то-то, а еще нам дали поиграть в се-то» мы, конечно, растащим ценную информацию на превью и интервью, но травить вас историями о конкурсах с ценными призами, автограф-сессиями с Джо «Кейном» Куканом и «почтинастоящей» Байонетте, у которой так хотелось отобрать дурацкие красные пистолеты… Если вы там были, вы это видели, слышали, чувствовали. Если нет – какой смысл теперь все это описывать? Люди ведь ходят на «Игромир» не столько чтобы узнать, какие будут новые игры, и немножко их «потрогать» – им хочется найти лишнее подтверждение тому, что на свете есть такие же фанаты, как они, хочется помариноваться среди себе подобных. Ну, и выиграть иксбокс, получить автограф Кейна, сняться с Байонеттой. Серьезно, у консольных демо-юнитов с новинками никакой толкучки не было, и провести заветные пять минут – полчаса – час – «господа, выставка закрывается…» с даже еще не вышедшими потенциальными хитами можно было запросто. Проблема еще и в том, что рассказ о новом «Игромире» можно сделать из статьи о прошлогоднем с помощью любимого разработчиками метода «copy-paste»: у «1С» опять были «Дальнобойщики» (правда, уже без грузовика), в консольном ряду встречал старый знакомец капитан Блад, на стенде «Акеллы» по-прежнему рекламировали Postal III (а вот Винс Дези, к сожалению, на этот раз не приехал), Sony вновь продвигала LittleBigPlanet (теперь уже для PSP), вместо Mass Effect – Mass Effect 2, вместо BioShock – BioShock 2… Да, сиквелы делались и будут делаться, но современные продолжения почему-то навевают интересные мысли. Например, что два года назад нам под видом полноценной Assassin's Creed продали, скажем так, очень-очень хорошую бета-версию, в которой и баги остались (помните зависания Альтаира в воздухе?), и контента недовложили. Однако, поскольку это все-таки «Юбисофт», бета вышла весьма качественная (с «Корсарами 3» не сравнить), да и Джейд Реймонд, опять же… Игра хорошо продалась и теперь на честно заработанные ей деньги да на уже готовом движке собран нормальный «Ассасин», каким он должен был быть

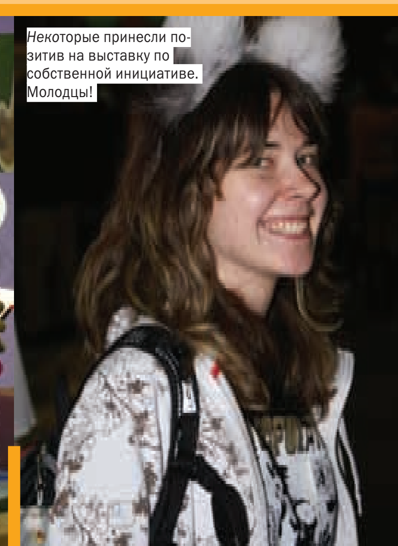




Нужно очень постараться, чтобы подобные картины будущего так и остались дурным сном…



Рядом с этим метровым сэкбоем казалось, что слово Little в названии – лишнее, хотя рекламировал он младшую, карманную версию игры.



Некоторые принесли позитив на выставку по собственной инициативе. Молодцы!

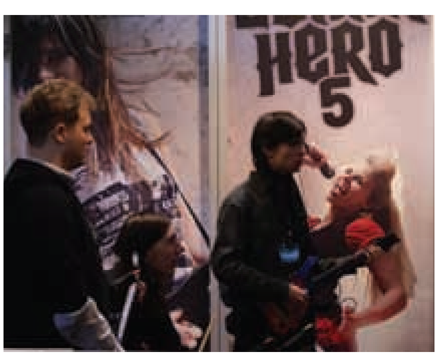


Это, надо полагать, следующая эволюционная ступень сэкбоя – глиняный мальчик, или клейбой.

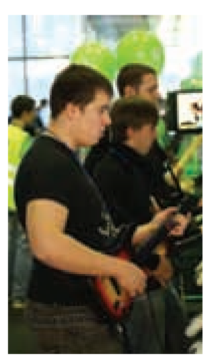


Мечи, в общем, неплохи, а в остальном косплей по Dragon Age не засчитан: не удалось изобразить ни доспехи Серых Стражей, ни тунику Морриган. Да и черное нижнее белье в Ферелдене не носят. Может, в DLC добавят?

Самое популярное развлечение на «Игромире»







с самого начала. Почти то же самое произошло со «Сталкером» (хотя его мы на выставке не нашли, но пример уж очень подходящий). С BioShock ситуация была другая – игра и так уже являла собой дистиллированную версию System Shock, присаженную на эгоистически-утопические идеи Айн Рэнд, о книгах которой нынче у блоггеров модно писать примерно так: «когда нам было по 19 лет, «Атлас» казался нам бесконечно актуальным и будто бы про нас написанным, однако теперь мы с облегчением осознаем, что прошли свою рэндианскую фазу…» Но философия философией, а BioShock был прежде всего шутером – а в каждом нормальном шутере должен быть мультиплеер. К многопользовательскому аддону решили прикрепить аддон сюжетный, сделанный по схеме, будто позаимствован-



Реклама неведомой игры E SWIS... Стоп. Девушка, да вы же их вверх ногами держите!



За Винса в этот раз был мистер Кроччи.



Полюбившуюся Алексею Арбатскому Magic рекламировали вот такие симпатичные человекорыси. В игре они, пожалуй, выглядят несколько схематичнее.



PSP-камасутра, поза номер два*: лежа на диване на правом боку, руки немного согнуты, указательные пальцы на шифтах, большие – на кнопках, остальные нежно поддерживают консоль сзади.



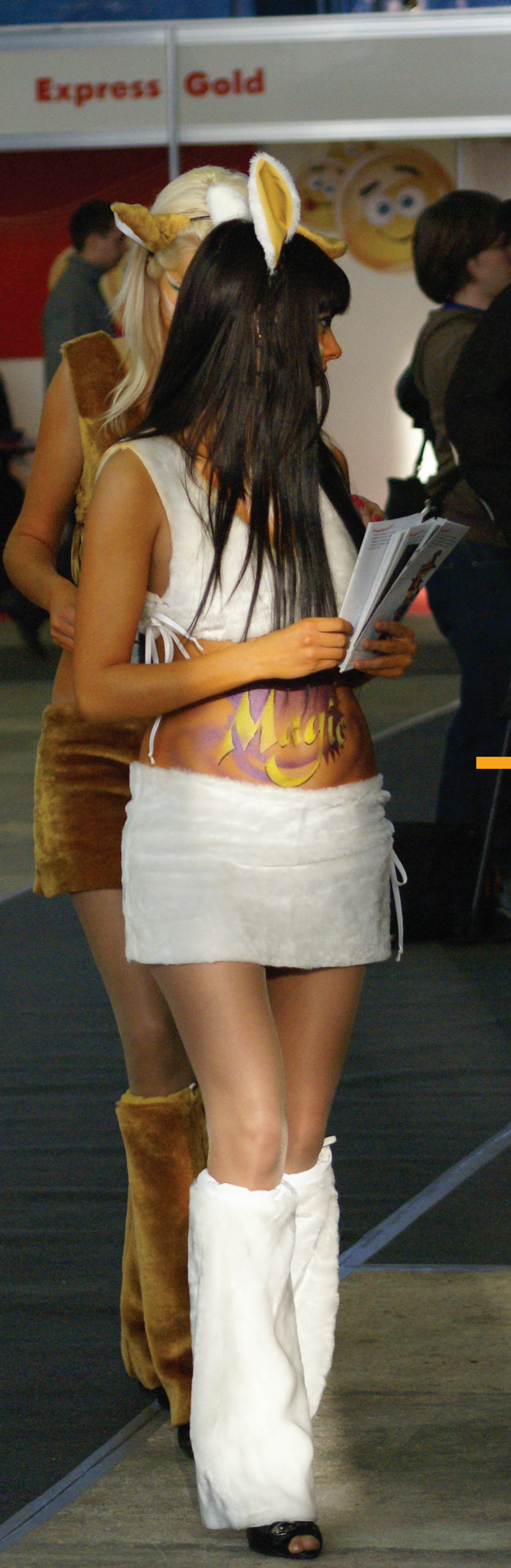
С дорогими читателями мы обычно все обсуждаем на форуме, так что при встрече и не знаем, что сказать друг другу. «Э-э, привет?»

* Поза номер один: стоя в метро.

ной из комедийного скетча «Конференция разработчиков – 1979»: «Вы сражаетесь с этими сухопутными водолазами... – Нет! Вы сами – сухопутный водолаз! – Отлично, за работу!». В сумме набралось на полноценное продолжение.

Даже Анатолий Вассерман, приглашенный на выставку компанией «Майкрософт», хоть сам и признался, что играми уже довольно давно не увлекается, так описал свои впечатления: «Творческие способности игростроителей заметно отстают от возможностей технических. Действительно новые игровые идеи, появляются, к сожалению, сравнительно редко». Популярный мудрец не указал только на связь развития технологий и отставания идей – нынешние игры требуют много денег и времени на разработку, поэтому каждый раз начинать с чистого листа очень накладно. Эру сиквелов уже понемногу сменяет эпоха скачиваемого контента и микротранзакций. Первую тенденцию на «Игромире» представляли Dragon Age: Origins и Mass Effect 2 (к последней, как и к Dragon Age, тоже обещают выпустить DLC прямо в день релиза). Символом второй стала, конечно, Nival Network, президент которой Сергей Орловский сказал нашему журналу следующее: «Большинство операторов сейчас тиражируют одну и ту же модель: создание и запуск игр одного жанра – MMORPG. Мне же гораздо интереснее создавать новые направления, именно поэтому меня сейчас в основном занимает объединение игр и социальных сетей. Я уверен, что за этой моделью будущее не только игровой индустрии». На выставке компания анонсировала онлайн-стратегию Prime World, которая как раз подобным образом будет интегрирована в социальную сеть zzima.com. Пока новинка не заявлена как free-to-play, но, учитывая, что таковы все прочие проекты Nival Network, этого стоит ожидать.

Но мы жалеем об отсутствии на «Игромире» другой альтернативы большим дорогим играм – концепт-проектов от независимых




В чем Microsoft безоговорочно лидировала, так это в количестве висящих под потолком павильона шариков.



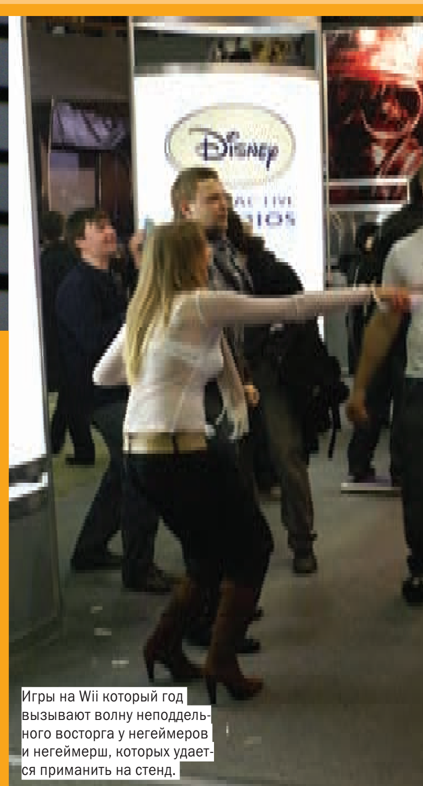


разработчиков. С большой натяжкой таковым можно было назвать Forged by Chaos, фэнтези-гибрид мультиплеерного экшна и RPG. А ведь на E3, Penny Arcade Expo, лейпцигской Games Convention да, чтобы далеко не ходить, той же КРИ «гаражных» игроделов привечали с распростертыми объятиями. Их проекты как раз хорошо подходят для демонстрации на выставках, так как обычно ценны не обилием качественного контента, а необычной идеей, которую вполне реально оценить за те минуты, что посетитель будет общаться с их произведением. В отсутствие «тру-инди» функцию таких быстроусвояемых развлечений выполняли, разумеется, казуалки, игры для Wii, да, возможно, еще настолки компании «Смарт». Во все остальное «врубиться» было весьма затруднительно: как оценить, постояв пусть даже час перед стендом, ту же Dragon Age: Origins для Xbox 360, если на полное прохождение надо потратить не меньше двух суток? Как понять, что собой представляет новое дополнение к World of Warcraft, если MMO, по-хорошему, «съедают» недели и месяцы? Вот турнир по StarCraft II – отличный способ «показать товар лицом», да и по масштабам вполне подходящее мероприятие, все-таки там сражения обычно не затягиваются на целый день. Хороши были и «конкурсы на знание» – Blizzard проверяла, как фанаты разбираются в мире Warcraft и StarCraft, Electronic Arts тестировала знатоков Command & Conquer. Посетители получали призы за эрудицию, а издатели ненавязчиво проводили тренировку верности брендам. В сущности, конференции Sony и Microsoft, прошедшие в пресс-день, выполняли ту же функцию: никаких секретов лидеры индустрии там не раскрыли, а только с гордостью отчитались, сколько продали консолей на родине слонов, и пообещали продать еще больше. Представитель Sony Сергей Клишо скромно заметил, что PlayStation 3 занимает первое место по популярности в нашей стране, однако Алексей

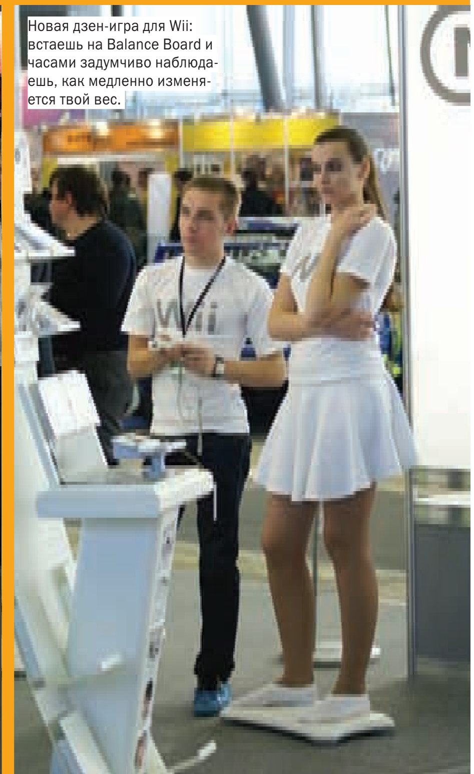
Вверху: Дуэт Кигури и Кейна слушайте на нашем диске!



Вверху: Похоже, этому щупловатому на вид мафиози удалось завалить гораздо более крупного бугая и забрать его костюм.



Игры на Wii который год вызывают волну неподдельного восторга у негеймеров и негеймерш, которых удается приманить на стенд.



Новая дзен-игра для Wii: встаешь на Balance Board и часами задумчиво наблюдаешь, как медленно изменяется твой вес.



Анатолий Вассерман предполагает, что его позвали на «Игромир», чтобы своим присутствием оттенять девушек в «художественной раздежде».



От долгого общения с Aion могут вырасти не только крылья, но и перья в неожиданных местах!

даев из Microsoft напомнил, что, помимо Xbox 360, его компания является производителем еще одной популярной платформы – операционной системы Windows, и выход Windows 7 должен стимулировать развитие рынка компьютерных программ, в том числе игр. В общем, подобные презентации можно было спокойно выложить на сайты компаний, а на возникающие вопросы ответить, скажем, на форуме – казалось бы, уж люди из Sony и Microsoft должны знать толк в высоких технологиях. С одной стороны, можно назвать «живые» пресс-конференции проявлением уважения к журналистам. С другой – поводом для пишущей братии лишний раз продемонстрировать лояльность своим кормильцам («Майкрософт» организовала фуршет сразу после мероприятия, Sony угощала на стенде). Геймерские массы, впрочем, сделали свой выбор и на втором этаже жаловали вниманием больше стенд Electronic Arts, чем расположившиеся по разные стороны от лестницы ряды демо-юнитов, принадлежащие консольным гигантам. Впрочем, на первом, где были представлены компьютерные игры, толпа была еще гуще.

Возможно, в наше время ходить на выставки, чтобы познакомиться с новыми играми, и вовсе не стоит. Проще посмотреть ролики в Интернете, скачать или взять с диска любимого журнала демку, почитать статьи в том же журнале или на сайтах. Однако это не значит, что новый «Игромир» не удался как развлекательное мероприятие. Да, были накладки с организацией, но атмосферу шумного праздника получилось создать и в этот раз. Несмотря на немного сократившуюся площадь, нельзя сказать, что новая выставка была хуже предыдущей. Но, увы, и не лучше – а ведь так хотелось, чтобы в этом году наш «Игромир» прогремел на весь мир. Хотя, пусть западные сайты и не печатают подробных отчетов о московской выставке, отдельные новости, видеоролики и фото с нее там все-таки появляются. Так пожелаем же, чтобы в дальнейшем она стала настоящим событием международного масштаба. **СИ**

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ «ИГРОМИР» ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОМ.

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Алексей Арбатский



СТАТУС: Корреспондент

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Civilization, «XIII век», Total War, Europa Universalis, Majesty 2, Warfare, Demigod, Mount & Blade

В играх больше всего люблю и ценю правильно позиционированный выбор игрока, имеющий серьезные последствия. И разумную реалистичность – не «каждая заклепка на месте», а управление такое, какое в действительности было у командира роты или императора. Давно и серьезно увлекаюсь настольными играми.

Конечно, кризис здорово ударил по индустрии, и это заметно. Половина выставки была занята играми на приставках, а вторая половина – локализациями. Из локализаций в первую очередь интересовал StarCraft II. И разочаровал, опять-таки ожидаемо. После Dawn of War II тактика многолетней давности совсем не радует. Я понимаю: бизнес, отлаженный баланс, киберспорт – но жаль. Зато очень порадовал стенд «1С». Может, новинок оказалось и мало (продолжаю мучительно ждать «Империя: Смутное время»), зато порадовали два аддона – «Mount & Blade. Огнем и мечом» (с участием самого пана Володыевского!) и следующая часть сериала «XIII век» – «Александр Невский». Поскорее бы создатели этих сериалов шагнули дальше – в другие времена и страны. Из новых игр заинтересовали, пожалуй, две. И обе, как ни странно, онлайновые. В первую очередь это Elements of War. Если бог даст – мы увидим действительно полноценную онлайн-стратегию, с линией фронта, «котлами» и многим другим. Кроме того, понравилась Magic, пошаговая MMORPG. Боевки в игре – замечательные тактические задачи. Да и стилистика очень милая – с мягким несортирным юмором, с очень приятной графикой. Настоятельно рекомендую.

6.0

Марина Петрашко



СТАТУС: Корреспондент

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Planescape: Torment, Gothic 2, Loco Roco

Обожает забивать гвозди, шпаклевать стены и рубить монстров. В играх ценит хороший сюжет, без ума от поучительных историй. Тихо ненавидит все конспирологические теории, кроме своих собственных. При любых намеках на «тайны тамплиеров» угрожает уйти в мужской монастырь.

Народу стало больше, стендов стало меньше. Почему в связи с этим нельзя было их расставить посвободнее – не совсем понятно. Прошлые две выставки озаряла звезда онлайна. За каждым поворотом на игрока бросались очередные орки-против-эльфов. Нынче с такой же пугающей частотой повсюду попадались пластиковые гитары и барабанные установки. За исключением монструозного стенда Blizzard, консоли окончательно вытеснили PC. Думаю, именно в этом, а вовсе не в том, что геймеры ходят на «Игромир» общаться, причина отсутствия очередей «на поиграть». Та часть аудитории, что хочет опробовать новинку на выставке, и та, которая покупает консоли, просто не пересекаются, и все. Теперь о личном. Я – разочарована. Гитарки-барабанчики – не мой класс. Почему нет Louis Armstrong Jazz Band или Saxx Hero? Да и с консольными играми заминочка вышла. На примере Dragon Age: Origins они продемонстрировали мне картину ужасающего убожества, которую я категорически не желаю наблюдать на своем пусть и маленьком, но full HD телевизоре. Все же он примерно раз в шесть крупней монитора, и покажет мне все эти размытые, криво прилепленные текстуры лиц в диалогах с шестикратным увеличением. НЕ-ХО-ЧУ!!!

7.0

Анатолий Сонин



СТАТУС: Корреспондент

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Metal Gear Solid 2, Half-Life 2, Fallout 3

Верит, что успехи игропрома напрямую связаны не только с развитием технологий, но и с ростом цивилизации вообще, а потому за индустрией следит с большим энтузиазмом, чем за полетами в космос (за которыми, правда, не следит вовсе). Игры любит разные, но особо ценит в них новизну и оригинальность.

Не буду первым, кто пожалуется на несмолкающий гвалт «Игромира». Берем интервью у разработчиков, а они от грохота даже вопросов расслышать не могут. В пресс-день, слава богу, было поспокойней – именно тогда люди имели шанс добраться, например, до популярной демоверсии StarCraft II. Я играл в нее аж три раза, но так ни одной миссии и не прошел. К God of War 3 и Heavy Rain на стенде Sony геймеры так же строились рядами. Но меня приемы Кратоса в этот раз не вдохновили: третья игра ничем не отличается от второй. Даже демку Dante's Inferno проходить было интересней. А Heavy Rain действительно оказалась интерактивным кино. Но я не жалуюсь: как раз интерактивного кино мне для счастья и не хватает. У Sony стенд в этот раз был явно сильней, чем у Microsoft – тут вам и полная версия Uncharted 2 (ходят слухи, что кто-то даже прошел прямо на выставке все сюжетную кампанию), и симулятор виртуального питомца EyePet, и даже новенькие PSP Go. Русский менталитет, правда, пробился наружу: рядом с каждой портативной консолью лежала распечатка статьи УК о краже. После такого приходить на следующую выставку, честно говоря, уже не хочется. Уважать надо посетителей, они деньги платят.

6.5

Артём Шорохов



СТАТУС: Редактор консольной части

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Battle City, Xonix, Bubba'n'Stix, Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

В 2009-м «Игромир» стал как-то взрослее. И дело даже не в том, что Sony слезла с шеи «Софт Клаба» и наравне с Microsoft отгрохала собственный стенд, нет. Дело именно в отношении «их» разработчиков к «нашей» выставке. Ощущение – будто бы «Игромир» наконец заметили, признали. После пробных камешков прошлых лет в году нынешнем уже привезли и StarCraft II, и Heavy Rain, и Dante's Inferno, и Alpha Protocol, и Split/Second, и прочая, и прочая – рабочие, доступные билды всех тех игр, что в течение года можно было пощупать только за рубежом, да и то не всегда и не со всяким бейджем. Посетителей развлекали длинными рядами приставок с Tekken 6, музыкальными кабинками для пластмассовых гитар и живым Джо Куканом. Журналистов – недурными интервью-слотами и закрытыми показами. Похоже, лед тронулся, что-то начинается, куда-то движется. Вот только с публикой «Игромир» работает все так же по-колхозному: слишком уж за многое перед иностранными гостями стыдно. Стыдно за туалеты и буфет, за очереди на морозе и гардероб, за пьяных подростков, мусор и раздражающий, оглушающий, непобедимый шум.

7.0

На полках

Лучшие игры в продаже



Илья Ченцов

На самом деле в Dragon Age: Origins не семь возможных биографий героя, как мы написали в рецензии, а только шесть – как видите, достаточно, чтобы сбиться со счета. Спешим также сообщить, что BioWare выпустила-таки патч, в котором «легкий уровень сложности стал еще легче», а также «слегка увеличены атака, защита и урон для всех членов партии на среднем уровне сложности». Патч предназначен для PC-версии – в консольной легкий уровень изначально был, гм, легким. «Заплатка» также исправляет потенциальные проблемы с повреждением статистики персонажа, так что с чистой совестью рекомендовать хардкорщикам НЕ ставить его мы бы все-таки не стали.



«Страна Игр» рекомендует

Assassin's Creed II (PC,Xbox 360, PS3) action-adventure.third-person.historic	9.0
Call of Duty: Modern Warfare 2 (PC, Xbox 360, PS3) shooter.first-person.modern	9.0
The Beatles Rock Band (PS3, Xbox360, Wii) special.rhythm.music	9.0
GTA: Episodes from Liberty City (Xbox 360) racing.offroad	9.0
Borderlands (PC, Xbox 360, PS3) role-playing.action-RPG/shooter.first-person	8.5
Mario & Luigi: Bowser's Inside Story (DS) adventure.role-playing	8.5
Dragon Age: Origins (PC, PS3, Xbox 360) role-playing.PC-style	8.0
Brutal Legend (Xbox 360, PS3) action-adventure.freeplay / strategy.real-time.fantasy	8.0
Rabbids Go Home (Wii) action.platform/racing.arcade	8.0
MotorStorm: Arctic Edge (PS2, PSP) racing.offroad.arcade	8.0

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

Также в этом месяце

Scene It? Bright Lights! Big Screen!

(PS3, X360, Wii, 4 декабря 2009 года)

Разработчики утверждают, что новая киновикторина непременно устроит и новичков, и матерых знатоков.

James Cameron's Avatar: The Game

(PC, PS3, X360, Wii, DS, PSP, 15 декабря 2009 года)

Игра по мотивам блокбастера Джеймса Кэмерона, озвученная играющими в фильме актерами.

Blue Toad Murder Files

(PS3, 17 декабря 2009 года)

Relentless Software вдохновилась успехом «Профессора Лэйтона» и решила сделать свою детективную игру про расследование убийства в тихой деревеньке.

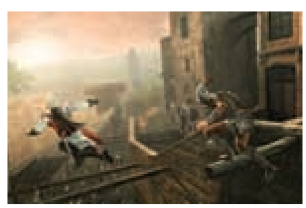
The Legend of Zelda: Spirit Tracks

(DS, 11 декабря 2009 года)

Сиквел Phantom Hourglass, в котором Линк катается на паровозе и играет на трубах.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Новые темы



Assassin's Creed II

Италия эпохи Возрождения – как взаправдашняя! Отличная игровая механика AC наконец-то подкреплена разнообразными заданиями.

Читайте на странице 56



Call of Duty: Modern Warfare 2

Зрелищность в кубе, адреналин в квадрате, поразительное разнообразие ситуаций, и все это – с редкой в наши дни частотой шестьдесят кадров в секунду.

Читайте на странице 62

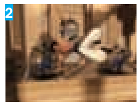
Наши правила

Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.


20:35 ПО БУДНЯМ
СТЮАРДЕССЫ
КОМЕДИЙНЫЙ СЕРИАЛ
РЕКЛАМА
ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ WWW.MTV.RU
БОЛЬШЕ, ЧЕМ МУЗЫКА
MTV

PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Assassin's Creed
2 Prince of Persia: The Sands of Time
3 Metal Gear Solid 3: Snake Eater

9.0



ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

ASSASSIN'S CREED II

НА ПОЛКАХ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.third-person.historic
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
Vellod Impex, «Акелла»
Разработчик:
Ubisoft
Требования к компьютеру:
CPU 3.0 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.assassinscreed.com
Страна происхождения:
Канада

Релиз первой части Assassin's Creed предварял огромный ажиотаж, возникший во многом благодаря стараниям Джейд Реймонд. Сама же игра получилась довольно спорной: многие издания оценили ее в 6 и даже 5 баллов из 10! Когда настал черед сиквела, Ubisoft не стала полагаться на обаяние исполнительного продюсера AC, но позаботилась об устранении недостатков, за которые ругали оригинал. И у нее все получилось.

Красноречивое свидетельство – оценки прессы. На момент написания этого материала ни одно издание не поставило Assassin's Creed II меньше восьми баллов. Да и не за что, по правде говоря. Ведь новинка действительно настолько хороша.

Assassin's Creed II продолжает историю Дезмонда Майлза, ранее – простого бармена, а ныне – участника экспериментов с аппаратом виртуальной реальности «анимус». Дело в том, что наш герой – представитель целой династии ассасинов, и с помощью «анимуса» можно заставить его пережить извлеченные из генетической памяти воспоминания дальних предков. В первой части Дезмонд отыгрывал роль ассасина Альтаира времен третьего Крестового похода, во второй же – молодого флорентийского дворянина Эцио Аудиторе.

Да, всего лишь благородного дворянина без определенных занятий. Это отец Эцио, Джованни, мало того, что преуспевающий купец, так еще и промышляет бесшумными убийствами ради великой цели. А средний сын и знать не знает ни о тайных делишках папаши, ни о кредо ассасинов. Но, тем не менее, лазать по отвесным стенам, цепляясь за малейшие выступы, уже горазд. А когда дело запахнет жареным, не постесняется применить семейную реликвию – потайное лезвие. Вот и выходит, что наш герой становится едва ли не полноценным ассасином еще до того, как слышит это слово в первый раз. Впоследствии его учат фехтовать, применять различные гаджеты и хитрости в бою, и он неоднократно использует полученные знания, но официально Эцио станет одним из ассасинов лишь незадолго до развязки. И тогда его посвящение уже выглядит лишней формальностью, призванной оправдать название игры.

В преддверии релиза игры Ubisoft решила подогреть внимание публики, выпустив три короткометражки со сквозным сюжетом, посвященные ассасинской деятельности Джованни Аудиторе, отца Эцио. Хотя Assassin's Creed II можно вполне пройти, не зная предыстории, на фильмы стоит обратить внимание: слишком уж хорошо сняты. Полная версия Assassin's Creed Lineage, объединяющая все три истории, находится на официальном YouTube-канале сериала по адресу http://www.youtube.com/user/assassinscreedUK.



Справа: Ударить от врагов по земле – не всегда хорошая идея, благо теперь среди противников появились быстрые бегуны. Куда выгоднее забраться повыше, предоставляя стражникам шанс оступиться и разбиться об мостовую. Да и вообще в паркуре Эцио нет равных.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Ожившая Италия эпохи Возрождения. Отличная игровая механика AC наконец-то подкреплена разнообразными заданиями. Высококлассная графика и озвучка.

НЕДОСТАТКИ Пресноватый сюжет со спорным поворотом в финале. Постоянные напоминания об иллюзорности воссозданного мира. AI по-прежнему глуповат.

РЕЗЮМЕ Assassin's Creed II – это та игра, которую мы ждали два года назад. Она превзошла первую часть во всем и, самое главное, избавилась от чудовищного однообразия, портившего все впечатление от оригинала. Assassin's Creed II не только довольно близка к эталону action-adventure, но и позволяет прикоснуться к истории Италии XV века, хоть и весьма вольно поданной. Остается лишь пожалеть, что экскурсия по Святой Земле была не столь же хороша.



Сюжет первой части Assassin's Creed был интересен не в последнюю очередь потому, что среди действующих лиц хватало реальных исторических личностей (большинство из которых, впрочем, обозвали тамплиерами и отдали Альтаиру на заклание). Сиквел продолжает эту традицию. Эцио, правда, в отличие от предшественника, долгих задушевных бесед с приговоренными злодеями не ведет: пара реплик да заупокойная молитва – вот все, чего они удостоятся. С одной стороны, так даже лучше – слишком уж неестественными казались диалоги ассасина с жертвами. С другой же, подобное решение сделало конфликт очень примитивным. В то время как Альтаир сомневался в правильности своих действий и размышлял, насколько убитые им заслуживали такой участи, у Эцио все просто: я – ассасин, они – тамплиеры, они умрут. Картина мира получается слишком уж черно-белой. Последователи «Горного Старца» все как один молодцы да умницы, а храмовники – пакостные заговорщики, вредящие всем вокруг, и которых, по-хорошему, безо всяких вендетт стоило бы прикончить – так просто, ради всеобщего блага.

Собственно, во многом поэтому Assassin's Creed II почти не удается сохранить интригу. Всякий новый герой, появляющийся на сцене, вероятнее всего, принадлежит или к одной группировке, или к другой – и эта принадлежность определяет, доживет он до финала или нет.

Вообще, при прохождении возникает впечатление, что разработчики вдохновлялись спекуляциями Дэна Брауна: тайные общества ассасинов и тамплиеров, заговоры, секретные шифры из далекого прошлого,

ЭЦИО, В ОТЛИЧИЕ ОТ ПРЕДШЕСТВЕННИКА ДОЛГИХ ЗАДУШЕВНЫХ БЕСЕД С ПРИГОВОРЕННЫМИ ЗЛОДЕЯМИ НЕ ВЕДЕТ.







Таким же движением руки Эцио умеет скидывать врагов и с крыш.



которые разгадывает Леонардо да Винчи… Но развязка переворачивает все с ног на голову: это уже не Браун, а какой-то Мулдашев! Избегая спойлеров, отметим, что такой поворот событий похвалить как-то язык не поворачивается – все-таки он делает сверхъестественное слишком уж важной частью повествования, да и в целом тема не менее избита, чем подпольные общества. Но ругать тоже не получается, ведь в сериале наконец-то появилась четко прослеживающаяся сюжетная линия, обещающая как минимум любопытный финал. А намеки на подобное встречались еще в первой части (взять, к примеру, диалог Дезмонда и Видика утром четвертого дня).

Не одним сюжетом игра славна. В конце концов, что нам убийства, предательства и месть? Эти темы вечны и отыщутся едва ли не в каждой третьей игре. А где еще вы найдете виртуальную Италию эпохи Возрождения? Особенно такую… настоящую? То-то же. Флоренция, Венеция, кусочек живописных полей Тосканы близ Сан-Джиминьяно, затопленные земли вокруг Форли… Причем если города после виденного в первой части впечатляют уже не так сильно, то их окрестности поистине великолепны и ни в какое сравнение не идут со скучным королевством из первой АС. И нет такого места, куда юркий Эцио не смог бы забраться – но, увы, только в конце игры. Как и в оригинале, поначалу многие районы будут закрыты прозрачными белыми стенами – дескать, не ходил туда ге-

Выбор антагониста – дело нелегкое. Конечно, можно было бы придумать совершенно нового персонажа и заявить, что история о нем умалчивает, но разве ж это было б интересно? Кого же из видных деятелей того времени выбрать? Семейство Пацци? Нет, недостаточно эффектно. Барбариго, правителей Венеции? Близко, но не то. В конце концов, они не прославились ничем совсем уж плохим.

Но есть очень известная фигура конца XV века, еще при жизни заслужившая весьма дурную славу, – Родриго Борджиа, он же папа Александр VI. Именно при нем авторитет папской власти пал так низко, как никогда ранее; ни для кого не было секретом, что Борджиа использует свой сан лишь в корыстных целях. Пожалуй, даже самые истовые католики не обидятся, если столь одиозной персоне припишут еще несколько грешков.

Управлять гондолой не очень удобно, но доверяться ей придется нечасто. Да и незачем – ведь Эцио умеет плавать!



Венецианский карнавал – идеальное время для незаметных убийств. Все в масках,стража потеряла бдительность





рой еще, поэтому и реальность виртуальная на эти сегменты не распространяется пока. Вообще, Assassin's Creed II не стесняется напоминать, что все происходит в «анимусе», понарошку. И это безжалостно развеивает столь умело воссоздаваемый дух эпохи.

Ведь видно, что создатели очень старались правдоподобно показать Италию того времени. Герои говорят с сильным акцентом, а те фразы, которые понятны по контексту и не несут большой смысловой нагрузки, и вовсе звучат по-итальянски. «Извини, Дезмонд, – говорит миловидная девушка, ответственная за «анимус». – Переводчик работает не совсем как надо». «Ничего страшного, – отвечает он. – С субтитрами гораздо лучше». И вправду, лучше.

Суть игры неизменна: наш герой шустро передвигается по городам, демонстрируя чудеса паркура (от геймера требуется только зажать пару кнопок да наблюдать, как Эцио грациозно отыскивает точки опоры в самых невероятных местах), сражается с охраной, организует операции по срыву планов тамплиеров и в итоге расправляется с самими злодеями.

Самая главная новость про геймплей: больше никакого однообразия! Попрощайтесь с навязанными побочными заданиями: в AC2 можно вести Эцио прямо по сюжету, не отвлекаясь на дополнительные миссии вовсе. Впрочем, за их выполнение награждают «ачивментом» (трофей в версии для PS3) – причем за первую же победу. Прохождение линейно и в то же время весьма динамично: постоянно что-то происходит, меняется обстановка, условия, цели. Заскучать невозможно!

Изменения коснулись в основном динамики игры. Так, Эцио не нужно искать школяров, чтобы прикинуться их товарищем и вместе с шумной ватагой улизнуть от патрульных, – теперь подойдет любая группа людей. Больше не надо никого спасать, чтобы нашлись желающие отвлечь стражников: в AC2 и воры, и куртизанки, и просто добрые молодцы с чешущимися руками готовы за небольшую сумму покорно следовать за Эцио, пока тот не укажет им цель. А потом, воспользовавшись общей суматохой, хитрый дворянин спокойно сделает свое дело.

Здоровье героя больше не восстанавливается само собой: нужно или лечиться у

САМАЯ ГЛАВНАЯ НОВОСТЬ ПРО ГЕЙМПЛЕЙ: БОЛЬШЕ НИКАКОГО ОДНООБРАЗИЯ!



Если учесть, что денег куры не клюют, а «аптечек» к финалу можно будет носить с собой аж полтора десятка штук, становится понятно, что в боях проблем у Эцио не возникнет.



Двойное потайное лезвие в действии.



Неоднократно придется сражаться бок о бок с товарищами. К счастью, случайно прирезать их нельзя.



доктора, или применять заранее закупленные у того же эскулапа снадобья. Деньги в изобилии выдают за завершение миссий, но также можно добыть вожделенное злато и воруя, и мародерствуя (правда, сущие гроши), и из сундуков с сокровищами, валяющимися чуть ли не в каждом темном углу. А самый простой и эффективный способ – вложиться в родовое имение. Дядя Эцио – владелец небольшого городка, бедного и обветшавшего. И архитектор приглашенный есть, и ремонтом охота заняться, но нет средств. Приходится Эцио финансировать реконструкцию вотчины из собственного кармана. Инвестиции, однако, окупаются сторицей: каждые 20 минут в казну (находящуюся в распоряжении деловитого ассасина) падает 10% от общей суммы затраченных на город денег. Выручку резонно потратить в магазинах собственного же городка: там и скидку предложат, и к дивидендам плюс.

Помимо докторов, к услугам Эцио – кузнецы, у которых можно приобрести оружие



Реплики персонажей в мире реальном зачастую живее и интереснее псевдоисторических диалогов.



Одна из самых запоминающихся миссий в игре: нужно проехать по горному серпантину, стряхивая с повозки кровожадных наемников.

и броню, а также починить обтрепавшуюся обновку. Также его зазывают ткачи, готовые перекрасить костюм (бесполезно, но приятно) и художники, предлагающие известные картины вроде «Дамы с горностаем» (с ними город становится богаче). Но походы по торговцам необязательны, и без них удастся обойтись. Зато в бюро путешествий есть резон заглядывать почаще – ведь с его помощью можно мгновенно перенестись в нужный сектор любого из посещенных городов. Это экономит уйму времени, которое ушло бы на успевшие надоесть еще в первой части поездки на лошади.

С битвами все обстоит примерно так же, как и в оригинале: враги быстро окружают героя, но зачастую боятся нападать. Для трусов у Эцио есть запас нелестных словечек насчет них самих и их ближайшей родни: оскорбленные не преминут поднять меч на нахала и получат в ответ сокрушительный контрудар – если, конечно, игрок вовремя нажмет


Еще одно важное отличие AC2 от оригинала – нормальная, привычная постановка сценок (раньше, напомним, во время судьбоносных диалогов герой был волен гулять и смотреть по сторонам). Благодаря ей сюжет гораздо лучше воспринимается.


Поднявший топор от топора и погибнет.

соответствующую кнопку. Довольно часто враги дожидаются-таки момента, когда Эцио откроется (например, если наш герой вздумал провести захват), и тогда они не стесняются навалиться всей толпой. На их беду, хитрый ассасин умеет противников обезоруживать и использовать выбитые у врагов клинки против них самих. Чудо, а не парень!

Помимо уже знакомых мечей, метательных ножей и потайных лезвий (коих, кстати, у Эцио целых два, что позволяет бесшумно расправляться с парой врагов единовременно) в арсенале героя появились дымовые шашки, отравленный кинжал (который почему-то зачастую отказывается работать как надо и автоматически заменяется обычным скрытым клинком) и, вы не поверите, пистолет.

Все вооружение для Эцио по оставленным, кажется, самим Альтаиром чертежам мастерит один из самых запоминающихся персонажей – говорливый, бойкий и донельзя харизматичный молодой Леонардо («гей» – деловито напоминает нам игра). У Assassin's Creed II вообще есть привычка бесцеремонно подкидывать геймеру исторические справки после каждого момента с участием того или иного героя. «Что, эта служанка только что всех выручила? Знаете, на самом деле, история о ней умалчивает, так что она помрет где-то безвестно». Остужает пыл. Но вместе с тем и помогает освежить в памяти разные факты. Например, заговор Пацци и убийство Джулиано Медичи, благодаря которым Эцио сближается с Лоренцо Великолепным.

И вообще, знаете что, умельцы из Ubisoft? А сделайте третью часть про Смутное время на Руси? Там же такое раздолье! Главный герой – сын опричника, любимец Бориса Годунова, тайный любовник его дочери, убийца Ивана Грозного и царевича Дмитрия. Каково? Назначьте очередным тамплиером предателя Курбского; бояр, из-за которых параноидальный Грозный устроил опричнину; сообщников обоих Лжедмитриев; важных поляков и шведов – и дело в шляпе! Давайте, мы оценим! **СИ**

РАЗВЯЗКА ПЕРЕВОРАЧИВАЕТ ВСЕ С НОГ НА ГОЛОВУ: ЭТО УЖЕ НЕ БРАУН, А КАКОЙ-ТО МУЛДАШЕВ!

Действие практически всей первой части происходило на открытом воздухе, что, в принципе, достаточно странно, учитывая, какие катакомбы настоящие тамплиеры выстроили под Акко. Во второй же в поисках артефактов давно почивших ассасинов Эцио наведается к шести разным памятникам архитектуры, где его ждут сложнейшие акробатические испытания. Словно стремясь опровергнуть утверждение, что паркур в AC слишком легкий, разработчики создали уровни, которые даже матерых геймеров заставят попотеть. К счастью, лишь один из этих этапов обязателен.



PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

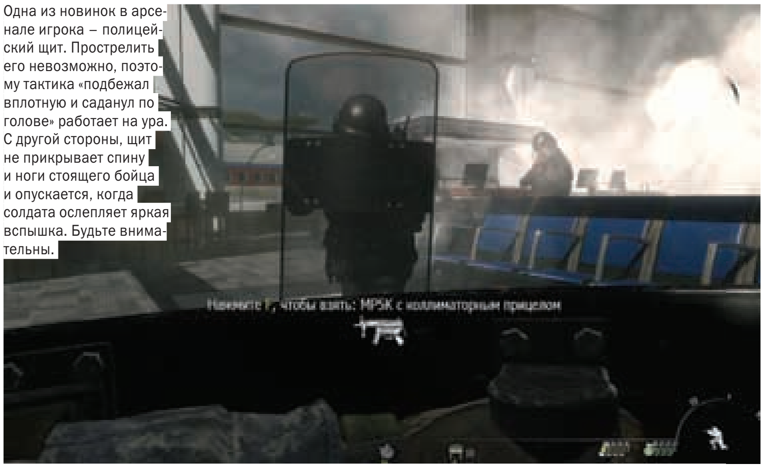




1 Call of Duty 4: Modern Warfare
2 Call of Duty 2
3 Call of Duty: World At War

9.0





Одна из новинок в арсенале игрока – полицейский щит. Прострелить его невозможно, поэтому тактика «подбежал вплотную и саданул по голове» работает на ура. С другой стороны, щит не прикрывает спину и ноги стоящего бойца и опускается, когда солдата ослепляет яркая вспышка. Будьте внимательны.



Новый эффект ранения вызывает много споров. Он реалистичнее, но пятна крови сильно мешают играть на высоких уровнях сложности. Даже несмотря на то, что невидимая «полоска жизни» игрока немного увеличилась по сравнению с прошлой частью.



ТЕКСТ
Вячеслав Мостицкий

Call of Duty: Modern Warfare 2

На улицах стоит библиотечная тишина, учебные заведения пустуют, госучреждения ушли на незапланированный выходной, кинотеатры закрыты. Города вымерли, человечество исчезло с лица Земли. Только из окон домов доносятся звуки канонады. Это день, когда появилась Modern Warfare 2.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель:
«1С» (PC)
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб» (консоли)
Разработчик:
Infinity Ward
Требования к компьютеру:
CPU 3.0 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
до 18
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
modernwarfare2.infinityward.com
Страна происхождения:
США

О такой знаковой игре, как Modern Warfare 2, рассказывать непросто. Сейчас, когда вы читаете эту статью, многие наверняка уже успели пройти ее вдоль и поперек по нескольку раз, а те, кто еще не успел, сделают это независимо от того, что будет написано ниже. Как-никак, перед нами, возможно, самое значительное событие года, заранее обожаемый любимчик всемирной армии геймеров, порождение многомиллионного бюджета, ненасытный поглотитель времени и так далее – и было бы полным безумием пройти мимо всего этого и не оценить новинку самим. Еще до своего выхода новая часть знаменитого боевика собрала фантастическое – семизначное! – число предзаказов. Страшно даже подумать, что было в первый день продаж: за сутки в США, Канаде и Великобритании расхватали почти пять миллионов коробок, примерно на миллион больше, чем у предыдущего рекордсмена, Grand Theft Auto 4 – иными словами, новая Call of Duty взяла самый успешный старт за всю историю видеоигр. Впечатляет. Но сумела ли она завоевать другой, куда более важный для игроков (хотя и менее значимый для издателя) титул шедевра или «хотя бы» великолепной игры?

Big Business

Modern Warfare 2 колоссальна – это факт. Не из-за продолжительности,



К вопросу об экстенсивном пути развития

Главное меню Modern Warfare 2 разделено на три части: одиночный режим, мультиплеер и SpecOps. Последний пункт – это двадцать три коротеньких миссии, позаимствованные из сингла почти без изменений. За их выполнение нас награждают звездами: одна – за прохождение на легком уровне сложности, две – на среднем, и три – на максимальном. Казалось бы, затея так себе. Но спасает кооперативный режим на двоих и высочайшее качество миссий, основанных на ярчайших моментах одиночной кампании: снайперская поддержка, зачистка трущоб, гонки на снегоходах, защита ключевой точки от волн врагов и многое другое. SpecOps поддерживает как сплит-скрин, так и онлайновый кооператив на двух человек. Но лучше считать это не приятным бонусом, а суровой необходимостью: на высоких уровнях сложности некоторые миссии настолько зубодробительны и требуют столь продуманной тактики, что даже при поддержке напарника пройти их будет затруднительно. К тому же оценить прелесть задания, в котором один боец пробирается из точки А в точку Б, а второй расчищает ему путь с воздуха, можно только вдвоем. Не проходите мимо.
О соревновательном мультиплеере читайте в следующих выпусках нашего журнала.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Зрелищность в кубе, адреналин в квадрате, поразительное разнообразие ситуаций, интересный режим SpecOps, и все это – с редкой в наши дни частотой шестьдесят кадров в секунду.

НЕДОСТАТКИ Малая продолжительность, скомканный и глуповатый сюжет, преклонного возраста движок, вырезанный уровень No Russian в русской версии игры.

РЕЗЮМЕ Infinity Ward сумела сделать практически невозможное: выпустить сиквел, который не только не уступает очень качественной предыдущей части, но и превосходит ее по многим параметрам, выжимая все соки из престарелого движка. Даже с учетом немногих недостатков, Modern Warfare 2 представляется лучшим шутером года, на который будут равняться как минимум до выхода третьей части. Король мертв, да здравствует король!

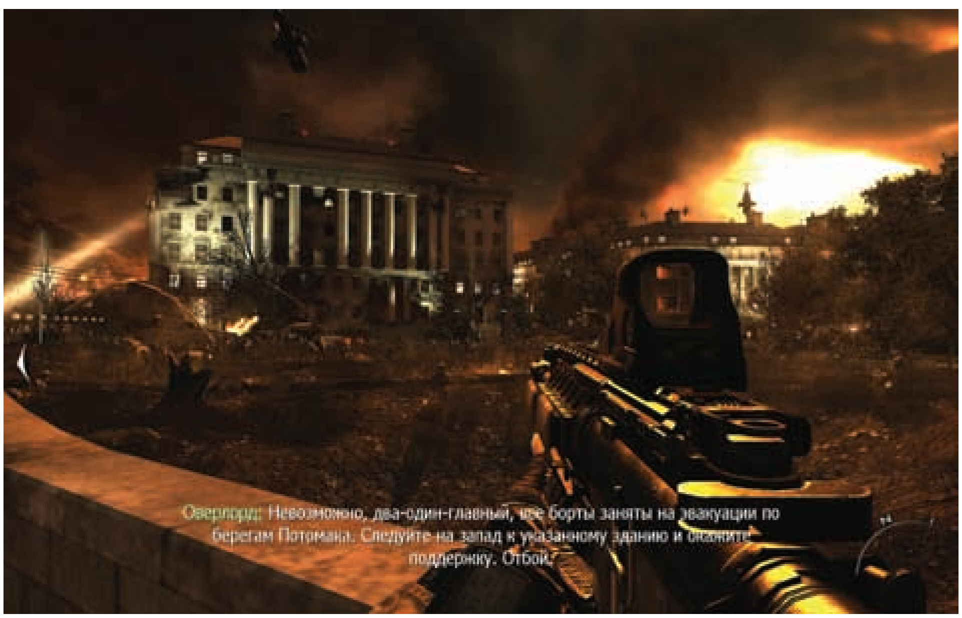


Красивый постановочный скриншот? Нет, кадр из геймплея. Это, пожалуй, самая зрелищная сцена во всей игре.

У СОЗДАТЕЛЕЙ CALL OF DUTY ВСЕГДА ОТЛИЧНО ПОЛУЧАЛОСЬ ПОКАЗЫВАТЬ МАСШТАБНЫЕ СРАЖЕНИЯ, ГДЕ ИГРОК ОКАЗЫВАЛСЯ В САМОМ ЦЕНТРЕ СОБЫТИЙ, НЕ ИМЕЯ, ПО СУТИ, НИКАКОЙ СВОБОДЫ ДЕЙСТВИЙ.

Внизу: Зачастую на поле боя находятся и гражданские лица, которые так и норовят попасть на линию огня. А их убийство грозит мгновенным провалом задания. Бандиты же не церемонятся, используя мирных жителей как прикрытие.





Вверху: По задумке геймдизайнеров, увидав это зрелище, сопровождающееся трагичной музыкой Зиммера, любой патриотичный американец, воздев руки к небу, возопит: «Не-е-е-ет!» Русский же подумает: «Вау, прикольно!»

конечно: увидеть финальные титры вполне возможно уже после пяти-шести часов игрового времени. Однако человек, прошедший одиночную кампанию, станет участником самой эффектной из всех виртуальных войн, существующих на сегодняшний день. Пункт «играл в MW2» вполне достоин места где-нибудь между «прыгнул с парашютом» и «послал начальника» в списке самых ярких впечатлений в жизни. Все это – благодаря предельной насыщенности действа. Афганистан, Россия, США, Бразилия промелькнут перед глазами за считанные часы, каждая секунда которых – жесткая борьба со смертью. Игрока под грохот взрывов и свист пуль бросают из огня да в полымя, из окопов в железное чрево кружащего в небе вертолета. Мы убегаем по крышам Рио-де-Жанейро от разъяренных бразильских бандитов, потом защищаем заложников, а спустя полчаса оказываемся на нефтяной вышке посреди океана. Операции с нашим участием никогда не идут по плану, всегда появляются неожиданные обстоятельства, которые ставят все с ног на голову, и командующий не успевает отдавать новые приказы: то зачистить помещение, то оборонять контрольную точку, то удирать от преследователей на джипе, то обеспечить снайперскую огневую поддержку – иногда даже хочется приостановиться, перевести дух, переварить эмоции, потом понять, наконец, что от тебя требуют, и снова ринуться в бой.

Чтобы стрельба по врагам – кровь и плоть жанра – была увлекательной, нужно не только разнообразие ситуаций, но и достойные противники. Те самые, которых в Modern Warfare 2 нет – вместо них опять статисты, за свою необычайно короткую жизнь успевающие удивить не столько способностью грамотно вести бой, сколько поразительной меткостью на высоких уровнях сложности. Тем не менее со своей задачей они справляются, чему косвенно помогает дизайн уровней. У создателей сериала всегда отлично получалось показывать масштабные сражения, где игрок оказывался в самом центре событий, не имея, по сути, никакой свободы действий. Примерно как в музее (или стриптиз-баре, кому что ближе): смотри, но не трогай, или трогай, но быстро и незаметно. Похожая ситуация и в Modern Warfare 2: происходящее стало еще более «камерным», закрытым, вектор движения почти не отклоняется в сторону, поэтому здешняя война получилась удивительно прямолинейной. Редкие просторные уровни («Wolverines!» или «The Enemy Of My Enemy») – лишь исключения из правила. Как бы там ни было, новая Call of Duty из кожи вон лезет, чтобы удивить вас. Но...

ИСТОРИЯ ПРЕПОДНОСИТСЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В СКУЧНЫХ БРИФИНГАХ МЕЖДУ МИССИЯМИ И В СУМАТОШНЫХ РАДИОПЕРЕГОВОРАХ НА ПОЛЕ БОЯ.



Теперь можно вести огонь с двух рук: скорострельность колоссальная, точность минимальная. Кстати, можно даже с двумя Desert Eagle воевать, что в реальности, скажем так, чревато последствиями.

Рожденный быть лучшим

Описывать MW2 непросто еще и потому, что о ней, в общем-то, нечего сказать. Почти все было ясно еще до выхода – даже если видел два скриншота, а на презентации глазел больше на стендисток, чем на экран. Она проста, даже примитивна, но искренна и честна. Infinity Ward понемногу загнала себя в тупик, выбрав в качестве жанра классический коридорный шутер, который сама же довела до совершенства еще в четвертой части. Если все бомбы взорваны, все террористы расстреляны из всех возможных стволов и глаза видели весь мир, хоть и через прицел автомата, что тут можно добавить или улучшить? Интенсивный путь развития закрыт, остается только экстенсивный. Однако это не значит, что в Modern Warfare 2 появились ролевые элементы, «тактический» вид сверху или мини-игры – ответственность и уровень вложений слишком высоки, чтобы Activision позволила разработчикам оригинальничать или менять хоть какую-то деталь в работающем механизме. А современная публика становится все более пресыщенной и требовательной (зачастую безосновательно). Как же авторы попытались превзойти свое предыдущее творение?

Прежде всего, они еще скрупулезнее проработали все детали. Это касается как графических эффектов (дробленое стекло, горящая листва, всплески воды, расфокусировка при прицеливании, запотевание стекол и т.д.), так и расстановки на картах врагов и скриптовых сцен. Помните, мы сказали, что уровни стали камернее и прямолинейнее? Infinity Ward и это обратила в свою пользу: все события и стычки распределены по эпизоду просто мастерски, теперь война вокруг не замирает, когда игрок пытается перелезть через ограду, а переходы между жестко заданным скриптовым действом и вольным отстрелом врагов в огороженном «квадрате» совсем незаметны – происходящее стало более целостным и естественным. Но только в пределах главы, к сожалению – связать их воедино у разработчиков явно не получилось.

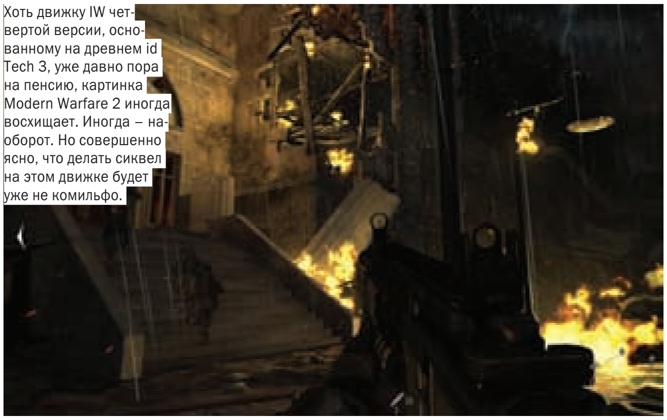
Самое время рассказать о главном – и, пожалуй, единственном – недостатке одиночного режима – о сюжете. История Modern Warfare 2 является прямым продолжением первой части и заключается примерно в следующем: рядового Аллена, отличившегося при подавлении беспорядков в Афганистане, вербует ЦРУ, после чего он получает задание «завоевать доверие» Макарова, идейного преемника убитого террориста Закаева. Аллен под именем Алексея Бородина участвует в террористической операции Макарова, но тот раскрывает американского агента и убивает его. Получив сведения о том, что среди



Справа: Один из многочисленных примеров «видеоигрового русского». Обратите внимание, что даже цвета российского флага перепутаны. Также в выпуске: журнал «Пьющий водки», бутик «Ленин», одеколон «Алеша», вывески «Все выход» и так далее. Русская речь с восточноевропейским акцентом тоже забавляет: послушайте, например, переговоры противников в начале миссии «The Only Easy Way... Was Yesterday». И на этом список ляпов далеко не исчерпан.



Внизу: Используя главу «Cliffhanger» для показа потенциала игры на выставках, разработчики явно схитрили. Потому что это самая разнообразная и интересная миссия, которая вобрала в себя все лучшее, что есть в Modern Warfare 2: стелс с ориентированием по радару, масштабные перестрелки, погони на снегоходах. Остальные главы не такие многогранные.



Хоть движку IW четвертой версии, основанному на древнем id Tech 3, уже давно пора на пенсию, картинка Modern Warfare 2 иногда восхищает. Иногда – наоборот. Но совершенно ясно, что делать сиквел на этом движке будет уже не комильфо.



Вверху: Истреблять врагов с помощью управляемой ракеты «Раптор» – сплошное удовольствие. «Три, нет, пять убитых! Так держать!» – подбадривает нас начальство.

сотен трупов гражданских обнаружено тело агента ЦРУ, российское правительство не придумывает ничего лучше, чем признать США виновной в трагедии, и развязывает открытый военный конфликт. К подобному геополитическому бреду о том, как русские пытаются захватить Штаты, мы уже давно привыкли и даже не считаем эти параноидальные мотивы существенным недостатком, но проблема в том, что история преподносится исключительно в скучных брифингах между миссиями и в суматошных радиопереговорах на поле боя, которых подчас и не слышно из-за грохочущих взрывов, стрельбы и криков товарищей. Когда приходит время для драматического сопереживания герою под лирическую музыку Ганса Зиммера, понимаешь, что жалеть-то никого не хочется, ассоциация игрока с подопечным нулевая – поэтому гибнущие каждый час подконтрольные персонажи воспринимаются как один обобщенный, почему-то каждый раз воскресающий боец. А действующих лиц тут целая прорва, причем многие знакомы еще со времен оригинальной Modern Warfare – Джон «Soap» Мактавиш, Джеймс Рамирез, Гэри «Roach» Сандерсон, Джозеф Аллен. По воле дизайнера мы сыграем за каждого из них по несколько раз, но в такой сумбурной и алогичной последовательности, что выстроить даже завязку, описанную выше, довольно затруднительно. Хорошо, что сюжет в игре вторичен и нисколько не влияет на количество получаемого удовольствия.

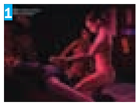
А помимо сюжета, у одиночной части Modern Warfare 2, пожалуй, и не найдется больше крупных недостатков. Infinity Ward в тупике? Она попросту проламывает стену и продолжает свой путь к светлому будущему, к Modern Warfare 3, и вряд ли ей встретится непреодолимое препятствие. **СИ**

No Modern Warfare 2 For Russia

Четыре друга – Виктор, Лев, Кирилл и Владимир, все в выглаженных костюмах и при галстуках – приехали в аэропорт. Поднимаются на лифте, по пути перебрасываясь пустыми фразочками, выходят, поправляют пулеметы на плече и в упор расстреливают несколько десятков гражданских. Ничего не подозревающие мужчины и женщины мечутся, орут, толкаются, падают, прикрывая головы руками, ползут, истекая кровью, трясутся в судорогах на полу – и умирают, умирают, умирают десятками и сотнями. От наших пуль в том числе. А четыре товарища неспешным шагом идут по залу аэропорта, напоминающего Шереметьево, стреляют направо и налево. Кто-то из них подходит к балкону, переваливает оружие через перила – внизу стоят длинные очереди людей, до которых еще не дошло, что происходит – и выпускает в толпу целую ленту.

Такое вот вызывающее противоречивые чувства зрелище... не увидели российские обладатели лицензионной Modern Warfare 2. Ходили слухи, что описанная сцена из уровня No Russian вызвала скандал в высоких кругах, в Интернете появилась даже цитата, приписываемая пресс-секретарю МВД, мол, министерство «будет требовать от Прокуратуры незамедлительного рассмотрения дела о пропаганде терроризма в компьютерной игре Call of Duty: Modern Warfare 2». Факты как будто соответствовали гневному заявлению: так, в PC-версии, работающей через систему Steam, пользователь был вынужден скачать специальный патч, блокирующий злосчастный уровень, консольный же тираж просто не появился на полках магазинов. Однако Activision прояснила ситуацию в интервью сайту Eurogamer – никакого давления со стороны российских властей не было, издатели просто сами посоветовались с русскими коллегами и решили не оскорблять наших геймеров в лучших чувствах той самой сценой в московском аэропорту. А консольная версия в России не то чтобы запрещена, а просто (еще?) не вышла. Интересно, что Activision пошла на такие жесткие дополнительные меры, хотя игра и без того предупреждает перед миссией, дескать, следующая сцена может оказаться тяжелой для восприятия и угнетающе подействовать на психику, не хотите ли пропустить ее? Ну и самое главное – хоть мы в этой миссии и за террористов, но в гражданских можем не стрелять, и ничего нам за это не будет.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



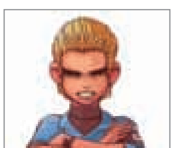


1 Grand Theft Auto IV
2 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
3 Grand Theft Auto: Vice City Stories

9.0



«Баллада о Сладком Тони» – второе и последнее дополнение. В нем рассказывается о том, как владелец нескольких ночных клубов Тони Принц заложил свой бизнес двум разным людям и к каким последствиям это привело. Несмотря на нехарактерную для GTA тематику, этот аддон во многом интереснее и предшествующего, и оригинальной игры. Во-первых, миссии здесь спланированы очень точно – геймер сразу понимает, что ему нужно делать. Во-вторых, грамотно расставлены чекпойнты, отделяющие всякий сложный момент миссии. Дошли до катеров, но герой погиб во время погони? Не беда, переиграете с этого же момента. Наконец, в-третьих, сами диалоги, постановка каждой сцены, просто ситуации, в которые попадают Луис и Тони, – все сделано в лучшем виде. Вдобавок события уложены в сюжетную канву предельно плотно, и ни разу за все прохождение не возникает «окон» – ситуаций, когда игрок просто наматывает круги по городу, ожидая появления на карте нового задания.



ТЕКСТ
Евгений Закиров

› Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

А гей ли Тони? Этим вопросом задаются люди, впервые увидевшие название второго дополнения к всенародно обожаемой GTA IV. Да кто он вообще такой, этот Тони? Вон тот брутальный парень? Или другой, в очках?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Rockstar
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Rockstar North
Количество игроков:
до 16
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity
Страна происхождения:
Шотландия

Сборник Episodes from Liberty City позволяет людям, не имеющим доступа к сетевым сервисам Xbox Live, получить оба дополнения к GTA IV. Одно из них, The Lost and Damned, вышло достаточно давно и поведало историю брутальных байкеров Либерти-Сити. Другое, The Ballad of Gay Tony, совсем свежее, погружает игрока в атмосферу ночной жизни города, модных клубов, тусовок и проблем Тони Принца, который – не будем долго томить читателя – действительно гей, об этом сообщается прямо с порога. Тем не менее, играть предлагается за его телохранителя Луиса Лопеса, но от душещипательных бесед эта подмена действующих лиц все равно не спасает.

Люди привыкли относиться к эпизодическим добавкам как к чему-то необязательному, побочному. Другими словами, в традиционном понимании, покупать дополнения – что подливать масла в слабеющий огонь: на минутку пламя займется сильнее, но вскоре все-таки угаснет. Однако в случае с двумя эпизодами из жизни славного города такое сравнение едва ли уместно. Кажется, что заложенные в аддоны идеи изначально хотели развить в самостоятельных играх, но по каким-то причинам отложили до лучших времен. И вот теперь разработчики извлекли их из чулана, привели в порядок, доработали, оформили и спустили на воду – мол, смотрите, не один Нико Белик наводил ужас на Либерти-Сити, были у города и другие герои. И после яркого знакомства с двумя совершенно разными сюжетами история из оригинальной GTA IV видится, не побоимся этого слова, скучной, однообразной, а то и вовсе шаблонной.

Во вступительном ролике The Lost and Damned, пока Нико совершает прогулку по городу, Джонни Клебиц в компании друзей-байкеров рассекает на мотоцикле под соответствующую музыку. И вот уже игрока вводят в курс дела, дают пострелять

БЕЗ ВСЯКОГО ЛУКАВСТВА EPISODES FROM LIBERTY CITY МОЖНО РЕКОМЕНДОВАТЬ КАЖДОМУ ПОКЛОННИКУ GTA, И ДАЖЕ ТЕМ, КТО СКАЧАЛ ОДИН ИЗ ЭПИЗОДОВ И УЖЕ УСПЕЛ ПРОЙТИ ЕГО ДО КОНЦА.



Луис не устает вспоминать, как много Тони сделал для него: вывел в люди, устроил новую жизнь, помог решить множество проблем.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Диалоги восхитительны, саундтрек дополнен, установка на HDD и диск с оригинальной игрой не требуются, да еще заметно прибавилось оружия и техники.

НЕДОСТАТКИ Графика выглядит уже очевидно устаревшей, погони все еще заставляют скрежетать зубами, а мультиплеер для каждого дополнения – отдельный.

РЕЗЮМЕ Сборник из двух дополнений, которые также можно скачать в Marketplace. Одно предлагает взглянуть на тяжелую жизнь байкеров в Либерти-Сити, второе – на тусовки в модных ночных клубах. Причем в первом случае главным развлечением становятся заезды на мотоциклах в компании верных друзей, а во втором – приятное времяпрепровождение в клубах: у барной стойки или в толпе танцующих девиц. Несомненно, обязательное приобретение для всех ценителей GTA.

из короткоствольного дробовика, а совсем скоро доверят миниатюрный гранатомет и отправят крушить другую банду мотоциклистов. Будут и погони, и перестрелки, и – куда же без этого! – ритуальные заезды на байках по улицам ночного города. Очень быстро проникаешься симпатией к протагонисту, начинаешь искренне ненавидеть главаря его банды и… все. Только что мы сеяли разрушение, а сейчас вынуждены либо бесцельно шататься по окраинам, либо включать мультиплеер. Неожиданный финал вызывает смешанные чувства, и попытка осмыслить их наверняка заставит забыть о многопользовательском режиме, сразу же ухватившись за второй сюжет. И уж он-то точно не оставит равнодушным никого!

Первые же кадры The Ballad of Gay Tony напомнят обо всех достоинствах и недостатках GTA IV. Вы ведь не забыли эпизод с ограблением банка, когда Нико, вместе с братьями-ирландцами, был вынужден отстреливаться от полиции в центре города? Луис Лопес в тот день оказался в том же банке – снимал деньги для своего босса, чтобы в итоге отдать их каким-то вымогателям. Сюжет сразу обозначает различия между двумя эпизодами: раньше мы познакомились с компанией суровых ребят, чье отношение к боссу, с одной стороны, вызывает уважение, а с другой – непонимание. Здесь же мы видим, как Тони ценит своего телохранителя, а Луис без лишних вопросов берется за любую работу, лишь бы только им двоим не надавала по шее русская мафия. Сказали гнать на площадку для игры в гольф – у матросов нет вопросов, поехали. Один из «партнеров»



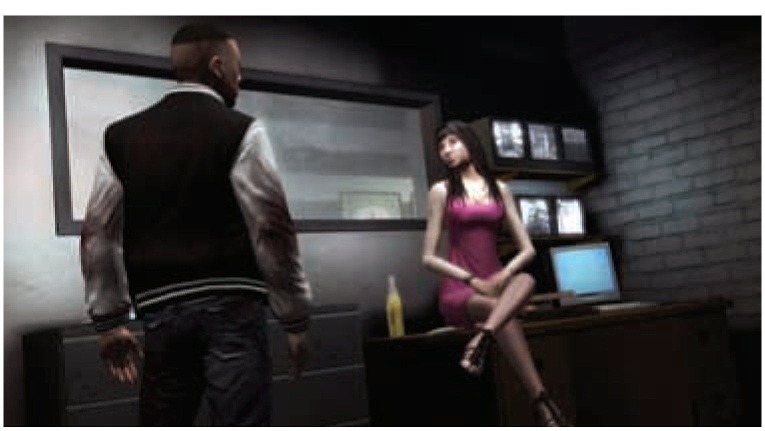
Ох, не стоит позволять себе такие жесты в общении с самой опасной бандой города, чей главарь только что вышел на свободу…



В The Lost and Damned найдутся такие образцы вооружения, как обрез охотничьего ружья, скорострельный автоматический дробовик и однозарядный гранатомет. The Ballad of Gay Tony добавляет новые типы оружия: скорострельный пистолет, Explosive Shotgun, Assault SMG, Gold SMG, Advanced MG, бомбы и прочее. Каждый тип оружия представлен строго в дополнении, и в оригинальной игре не появится.

Слева: В клубе можно потанцевать, выпить, поболтать с охраной, послушать, что о тебе думают пьяная девушка и ее ухажер. Обоим разрешается дать в лицо сразу, как только они надумают покинуть тусовку.

Продолжительность каждого эпизода зависит, главным образом, от сноровки игрока. Разработчики заготовили не так много сюжетных миссий, чтобы сравнивать эпизоды с полноценными играми, однако прохождение каждого конкретного задания может занять от получаса и больше. Просто потому, что вряд ли все получится сразу (при этом надо заметить, что The Ballad of Gay Tony предлагает задания развернутые, продолжительные и вдобавок заметно менее сложные). Таким образом, прохождение каждого из двух представленных сюжетов может занять от пяти до десяти часов. Но следует также понимать, что GTA не была бы собой, если бы не огромное число растягивающих удовольствие дополнительных забав. Что касается сравнений с ранними выпусками сериала, то первое впечатление не обманывает: масштабы уже не те, и каждый эпизод можно назвать своеобразной «мини-GTA». В том плане, что игра превосходная и обладает всеми достоинствами оригинала, но контента в целом, включая и сюжетные миссии, все же маловато.

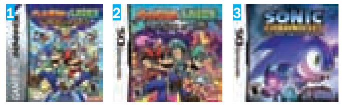


Слева: Чтобы склеить девушку, попробуйте принять участие в подпольных кулачных боях. Или в обливании шампанским. В любом случае, чем бы ни занимался Луис, Тони сразу поймет, провел ли он ночь с подружкой или нет. There's always a girl!

босса орет Луису, чтобы тот своим коронным ударом поразил привязанного на другом конце поля неудачника прямо в пах? Нет проблем, сделаем. После этого – заезд по городу на маленьких гольф-карах, погоня на катерах и ошибки, которые едва не погубят Тони и Луиса. Конечно, промелькнут в кадре и Нико Белик, и все те же байкеры – и ни разу игрок не спросит, зачем они здесь; каждое появление былых героев дополняет «общую» историю и добавляет повествованию увлекательности.

Без всякого лукавства, Episodes from Liberty City можно рекомендовать всем фанатам GTA, и даже тем, кто скачал один из эпизодов и уже успел пройти его до конца. Главной побудительной причиной в этом случае может послужить тот факт, что дисковый вариант оказался еще и более удобным и стабильным в работе. Во-первых, при покупке DLC необходимо следить за местом на жестком диске: дополнения весят много, и установить сразу оба на стандартный 20-гигабайтный винчестер позволит себе не каждый. Во-вторых, Episodes from Liberty City лишена мелких технических проблем, неизбежных при одновременной работе объемного дополнения и дисковой «основы» GTA IV, ведь для запуска не нужна оригинальная игра, ничего не попросят инсталлировать, а если вы надумаете установить Episodes на HDD ради сокращения загрузок, все пройдет как по маслу. **СИ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Mario & Luigi: Superstar Saga
2 Mario & Luigi: Partners in Time
3 Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

8.5

› Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

Грибное королевство снова в опасности. И один из основных виновников переполоха – неунывающий Баузер. На этот раз давний враг Марио съел не тот гриб, да еще и целую толпу действующих лиц в придачу. Но отчаиваться рано: главные герои наверняка найдут на злодея управу – хоть и не без нашей с вами помощи.



ТЕКСТ
Алексей Голубев

Всякий поклонник Nintendo отлично знает, что нет на свете героя, способного затмить знаменитого Марио. Он силен, проворен и, не ведая жалости, давит тех, кто рискнул встать на пути. Любая принцесса чувствует себя в безопасности, если поблизости околачивается всемирно известный водопроводчик. А уж когда на помощь старшему братцу приходит чуть менее агрессивный Луиджи, особам королевской крови и вовсе нечего бояться. Есть, правда, у несокрушимых итальянцев один противник, которому даже спустя много лет то и дело удается устроить что-нибудь эдакое, и это – твердолобый здоровяк Баузер.

Повелитель черепахоподобных куп (Koopas) долгие годы домогается руки Принцессы Персик, а заодно строит коварные планы покорения Грибного королевства – и каждый раз терпит сокрушительное поражение. Что, впрочем, не мешает Баузеру, залатав панцирь, вновь и вновь бросаться в бой, преследуя те же цели. Увы, громила – и это уже давно не секрет – не отличается сообразительностью; так стоит ли удивляться, что, согласно сюжету Mario & Luigi: Bowser's Inside Story, именно Баузер превратился в слепое орудие в чужих руках. В очередной раз позорно провалив похищение своей возлюбленной, черепаший король отправился в расположенный поблизости лес зализывать раны. Там-то



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
adventure/role-playing
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
AlphaDream
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
DS
Онлайн:
http://bowsersinside-story.com
Страна происхождения:
Япония

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Простенький, но чрезвычайно забавный сюжет, продуманные головоломки, выверенный баланс и как следует доработанная боевая система.

НЕДОСТАТКИ Дежурное графическое оформление. Далеко не все распознают в игре с участием Марио полноценную – и очень качественную – RPG.

РЕЗЮМЕ Новая Mario & Luigi во многом использует ту же формулу успеха, что и оба предыдущих выпуска: незамысловатый, но смешной сценарий, множество комических ситуаций, хорошо сбалансированный и динамичный игровой процесс, способный увлечь на долгие часы. Обиженных нет: в Bowser's Inside Story есть и элегантные головоломки, и увлекательные схватки, да и без весьма уместных нововведений не обошлось. Чуть-чуть подводит разве что графика, но на нее-то как раз стоит обращать внимание в последнюю очередь.



Баузер не только крепок на вид, но и очень силен в бою – в этом все его противники смогут убедиться на собственном опыте.

Черепаха с нелегкой судьбой

Как и многие другие знаменитые персонажи, подаренные нам Nintendo, Баузер был выдуман гениальным Сигеро Миямото, который, впрочем, поначалу представлял грозного купу в облике… быка. И только позднее будущий похититель принцесс перевоплотился в черепаху, хотя многие ошибочно считают Баузера самым настоящим драконом – возможно, из-за угрожающих шипов на панцире, способности плеваться огнем, продемонстрированной во многих играх, или из-за пристрастия к особам королевской крови. Умыкнуть Принцессу Персик и одолеть Марио – две самые заветные мечты великого злодея. Причем повелительницу Грибного королевства Баузер всякий раз ворует по разным причинам. То она оказывается единственной, кто способен противостоять его волшебной силе, то его интересует трон соседнего государства, а порой в дело вступают романтические чувства – хотя рассчитывать на взаимность Баузеру явно не приходится. Что до ненависти к Марио, то она вполне объяснима, ведь именно Марио снова и снова нарушает коварные планы, причем, как правило, наиболее болезненными для тактического гения способами.

ему и повстречался таинственный доброхот, всучивший Баузеру «гриб удачи».

Результат употребления коварного гриба оказался поистине катастрофическим: Марио, Луиджи, вожделенная принцесса и несколько персонажей рангом пониже враз уменьшились до микроскопических размеров и – вслед за опасным угощением – отправились прямиком в королевский желудок. Вот только ни дворцов, ни почестей обжора не получил – да к тому же лишился собственного замка. Разумеется, такой поворот событий ему пришелся не по нраву, и Баузер ринулся восстанавливать справедливость. Тем временем съеденные им «деликатесы» тоже не сидят сложа руки и всеми силами пытаются покинуть негостеприимное чрево одураченной черепахи. Чем закончится эта запутанная история, предсказать невозможно. Зато мы с вами получаем, по факту, две игры на одном картридже. И это, поверьте, не единственное достоинство Bowser's Inside Story.

Третий – не лишний

Сериал Mario & Luigi существует уже не первый год – многие если и не играли, то, по меньшей мере, слышали о замечательной Superstar Saga для GBA и суматошной Partners in Time, дебютировавшей на Nintendo DS. Новая глава, Bowser's Inside Story, с одной стороны, продолжает традиции предшествующих, по-прежнему радуя презабавнейшими пародиями и смешными диалогами, а с другой – небезуспешно пытается исправить отдельные недоработки первых двух частей. Никаких революционных изменений, конечно же, ожидать не приходится, но и обнаруженных нововведений вполне достаточно, чтобы признать работу студии AlphaDream одной из лучших RPG для портативных консолей. Но не будем забегать вперед – и для начала разберемся с особенностями игрового процесса.

Итак, как многие уже наверняка догадались, прохождение Bowser's Inside Story можно разделить на две – впрочем, тесно связанные между собой – части. Первая – злоключения уменьшившихся в размерах Марио и Луиджи в недрах недружелюбного организма, вторая – трудовые будни самого Баузера, который, к слову, большую часть времени даже не подозревает, какой переполох творится у него в брюхе, а продолжает заниматься тем, что у него получается лучше всего. То есть громит и крушит направо и налево, восполняя недостаток ума избытком силы. В то же время его невидимые до поры спутники подобной роскоши себе позволить



Хотя большую часть времени Баузер полагается на собственные силы, он не прочь использовать помощников – например, натравить на врага отряд злобных гумб.

ДЕЙСТВИЯ БАУЗЕРА ВО «ВНЕШНЕМ» МИРЕ И МИКРОХИРУРГИЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ БРАТЦЕВ МАРИО В МИРЕ «ВНУТРЕННЕМ» ЗАЧАСТУЮ ТЕСНО СВЯЗАНЫ.



не могут и вынуждены больше полагаться на сообразительность, решая многочисленные головоломки. Ведь нутро большого купы – это настоящий лабиринт, где порой очень трудно ориентироваться. К тому же путь к свободе не только весьма извилист, но и нередко отрезан тем или иным препятствием, от которого нужно поскорее избавиться. И вот тут-то нельзя не отметить немаловажную особенность Bowser's Inside Story: действия Баузера во «внешнем» мире и микрохирургические решения братцев Марио в мире «внутреннем» зачастую тесно связаны, и, чтобы подобрать ключ к очередному ребусу, игрок должен сначала эту связь увидеть, а уж потом – нажимать на кнопки. И даже после того, как главные герои выберутся на свет божий, они не потеряют возможность возвращаться в просторные черепашьи недра, продолжая манипулировать доверчивым злодеем изнутри при каждом удобном случае.

А как же боевая система – ведь редкая RPG обходится без сражений? Что ж, Bowser's Inside Story мало кого разочарует. Да, поиску выхода из запутанных ситуаций посвящено немало времени, но ведь и драться приходится часто, благо никто из наших подопечных, независимо от размера, не боится заработать синяк-другой и охотно пускает в ход руки, ноги, когти и все то, чем игрок снабдит главных героев по мере продвижения вперед. Те, кто не понаслышке знаком с Partners in Time, наверняка помнят, что решение использовать в бою четырех персонажей одновременно в сочетании с необходимостью быстро нажимать нужные кнопки было любопытным, но спорным:



Слева: Обезвоживание организма Баузера порой мешает другим героям открыть нужные двери. Так почему бы не напоить великана из ближайшего фонтана?

схватки – особенно продолжительные потасовки с боссами – нередко оказывались чересчур хаотичными и утомительными, и понравилось это далеко не всем. В Bowser's Inside Story механику сражений упростили и, в соответствии с общей концепцией, разделили на две, в общем и целом похожие, составляющие: схватки с участием Баузера отдельно, дуэт Марио и Луиджи – отдельно.

И в том и в другом случае бои пошаговые – а значит, отвешивая тумаки, стоит подумать о том, чем ответят на это соперники, едва до них дойдет очередь. Кроме обычных атак, в лучших традициях жанра, есть и разнообразные специальные приемы. Их список довольно обширен, хотя, конечно же, большинство зрелищных атак станут доступны далеко не сразу, к тому же, чтобы свободно пользоваться ими, необходимо располагать солидным запасом Skill Points (некогда – Bros.Points). Расширить и усовершенствовать арсенал средств нападения и защиты также позволят рейтинги – фактически, многоступенчатая шкала бонусов, отдельная для Баузера и для его миниатюрных спутников. Чем выше рейтинг, тем больше предметов герои могут приобрести и таскать с собой, не говоря уж о возрастающих шансах заработать что-нибудь действительно полезное. Наконец, у Баузера есть еще одна, эксклюзивная, возможность получить дополнительные способности – освобождая подданных. К слову, сражаться за дальнего родственника старухи Тортиллы частенько куда интереснее, чем за итальянцев – хоть Баузер и дерется в одиночку, его атаки и спецприемы наносят заметно больший урон, да и выглядят поэффектнее. Чему, в свою очередь, немало способствует активное использование нижнего, тактильного экрана – тогда как действия Марио и Луиджи по-прежнему зависят в основном от нашего умения вовремя нажать нужную кнопку. Ну и еще одна забавная особенность боевой системы: враги, проглоченные Баузером, не погибают… а продолжают воевать – добивать их, как вы, наверное, уже догадались, приходится все тем же трудолюбивым итальянцам.

Напоследок немного о техническом исполнении. Поразить воображение даже не слишком привередливых пользователей передовыми технологиями Bowser's Inside Story, скорее всего, не сможет: картинка в игре цветастая, яркая, но никакого качественного скачка после Partners in Time не произошло, да, видно, разработчики такую цель и не преследовали. Графика функциональная, и не более того. Равно как и звуковое сопровождение – незатейливое, хоть и приятное на слух. Кого-то такие несовершенства, вероятно, отпугнут и заставят искать RPG «посолиднее». Но те, кто содержание ценит превыше симпатичной обертки, просто обязаны заполучить картридж в коллекцию. В конце концов, дайте Баузеру шанс! **СИ**



ТЕ, КТО СОДЕРЖАНИЕ ЦЕНИТ ПРЕВЫШЕ ОБЕРТКИ, ПРОСТО ОБЯЗАНЫ ЗАПОЛУЧИТЬ ЭТОТ КАРТРИДЖ В КОЛЛЕКЦИЮ.

Внизу: Уровни за Марио и Луиджи больше всего напоминают старую добрую Super Mario Bros.

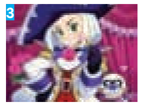




Оказывается, даже среди черепах у Баузера есть соперники – в том числе, и такие, кто не уступает ему размерами.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 MySims Kingdom
2 MySims
3 Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure

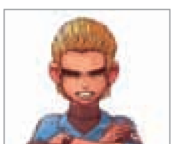
7.5



Хозяин пиццерии – самое узнаваемое лицо в MySims. И самый большой неудачник на свете.







ТЕКСТ
Евгений Закиров

MySims Agents

К MySims отношение всегда было пренебрежительное. Мол, выглядит мило, сложность низкая, сюжет либо отсутствует, либо до ужаса примитивен… По всем параметрам игра для детей младшего школьного возраста. Но так ли это на самом деле?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
special.puzzle.action
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Redwood Shores
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
Wii
Онлайн:
http://mysims-agents.ea.com
Страна происхождения:
США

В месте с MySims мы обустраивали квартиры, осаждали замки, проходили десятки разных мини-игр и побеждали в гонках на маленьких машинках. Это было весело, но глупо: в какой-то момент становилось понятно, что на этом источник вдохновения создателей иссяк, и от действительно оригинальных идей они перешли к задумкам, которые без труда можно найти в любой детской игре. Других недостатков у предыдущих выпусков тоже хватало, однако именно обозначенный «потолок» становился общей для всех проблемой.

Разработчиков, впрочем, это не сильно смущало. Одну идею признали неудачной – не беда, придумаем что-нибудь новое, что наверняка понравится и критикам, и геймерам. И действительно, после нескольких попыток в EA Redwood Shores нашли подходящую концепцию и сумели реализовать ее должным образом. Рецензенты по всему миру единогласно признали MySims Agents «самым лучшим выпуском жизнерадостного сериала на сегодняшний день». И геймеры с этим мнением полностью согласны.

Мой сим – секретный агент!

Главный герой этой истории мечтает когда-нибудь стать секретным агентом. Пока же он изображает из себя частного детектива и надоедает знакомым, то и дело предлагая свои услуги. Однажды к нему прибегает заплаканная девчушка и чуть ли не на коленях упрашивает помочь ей вернуть похищенную злым дедом собачку. Вот это да, настоящее дело! Герой принимает предложение и отправляется на место преступления – в тот парк, где он пять минут назад жаловался на скучную жизнь. Девочка указывает на собачку, что, виляя хвостом и высунув язык, кругами бегает вокруг какого-то дядьки. Тот утверждает, будто пес всегда принадлежал ему и ни о каких чужих собаках он ничего знает. «Ну и дела, – думает герой. – Надо вывести злодея на чистую воду! И, может, тогда меня заметят спецслужбы и сделают одним из своих тайных агентов!» Святая наивность? Как оказалось, нет: дальнейшие события разворачиваются как раз по этой схеме.

Поначалу от игрока всего-то и требуется – просто гулять по разным локациям и разговаривать с прохожими, пока один из них наконец не расскажет что-то такое, что заслуживает вмешательства секретного агента. После не самого интересного, но зато забавного диалога предлагается сразу же и приступить к выяснению обстоятельств происшествия. Как? Ну, как все настоящие сыщики – опросив свидетелей. Что интересно, подборка вопросов всегда относится к делу, ничего лишнего у человека выспросить просто не удастся. Все важные сведения автоматически заносятся в специальный дневник, а полученные в ходе расследования предметы не надо доставать из инвентаря и прикладывать ко всему подряд: когда придет время их использовать, игрока известит специальная иконка.

Встречают по одежке…

Первое время главный герой вынужден работать один. Как частному детективу, ему поручают простые и не очень интересные задания: вернуть пропавшего щенка, выяснить, кто обчистил сейф… Когда на вопрос «кто мог знать комбинацию замка?» потерпевший отвечает «никто не мог знать – я никогда не закрывал этот чертов сейф», становится понятно, что каждое новое дело – это скорее причина для веселья, чем повод всерьез напрячь мозги. Но стоит игроку втянуться в процесс, как на него вдруг сваливаются обязанности по управлению штаб-квартирой секретных агентов. Позднее он сможет сам нанимать людей в черном и отправлять их на скучные задания, время от времени помогая решить ту или иную задачку лично. В свободное от работы время придется искать новую мебель – она повышает производительность труда – и одежду, делающую симов немного умнее. Незначительно умнее. Совсем чуть-чуть.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Веселые миссии, забавные диалоги, симпатичный визуальный стиль, толковая система подсказок, правильный редактор персонажей, много разных локаций.

НЕДОСТАТКИ Сложность невысокая, большинство персонажей играют эпизодические роли и неясно, что с ними случилось дальше, мультиплеер не предусмотрен.

РЕЗЮМЕ Путь от частного детектива к самому секретному из всех тайных правительственных агентов, конечно, тернист и опасен, но когда за дело берутся симы, он превращается в веселое и увлекательное приключение, сопровождающееся решением простеньких головоломок. Рядом с вами поселился злой дядька Моркубус и каждое утро угрожает захватить мир? Не беда! Очаровательные человечки в черном уже работают!



Вверху: Вскрывать ящики ломом – главное умение секретного агента! Обязательно сломайте их все, а не то можно упустить какую-нибудь важную улику!

Как это сказывается на общей сложности? Скажем так, никаких сложностей во время прохождения не должно возникнуть вовсе. Разработчикам удалось выдержать игру так, чтобы головоломки были разнообразными и интересными, но не утомляли мудреностью или какими-либо дополнительными требованиями. Как следствие, в MySims Agent заложено огромное количество подсказок, а загадки специально упрощены, чтобы в проблеме можно было разобраться интуитивно, на ходу. Это не вызывает никаких негативных эмоций, напротив – оставляет исключительно положительное впечатление. Если все удобно, увлекательно и забавно, стоит ли жаловаться?

На страже порядка!

На самом деле, недостатков у игры хватает, просто на первых порах их отказываешься замечать. Скажем, в MySims Agents нет социальной модели: можно разговаривать с разными людьми, получать от них новые квесты или ценные сведения. Но собеседников нельзя обрадовать или обидеть, им не нужно дарить подарки, приглашать в гости. Это уже не The Sims, и даже не пародия на них, но совсем другой, отдельный мир с собственными миловидными виртуальными человечками, которые вчера гоняли на машинках, а сегодня вдруг решили податься в детективы.

Эти человечки кривляются, говорят на тарабарщине, ищут следы преступника, согнувшись в три погибели и приставив лупу к земле, деланно закатывают глаза и отчаянно топают ногами, если их что-то не устраивает. За ними интересно просто наблюдать!

Если вы думали, что работа агента спецслужб подразумевает только прослушивание чужих телефонных разговоров, то вы ошибались. Настоящий секретный агент в поисках истины должен объездить весь мир!



Если отложить пульт во время диалога, как раз в тот момент, когда герой, по сценарию должен издать победный клич, то можно увидеть десятки способов выражения радостных эмоций. Это-то и подкупает: глядя на таких очаровательных персонажей, можно простить игре многое. К несчастью, за добрыми глазами городских героев покупатели вполне оправданно могут увидеть игру, которой нет места на одной полке с No More Heroes и MadWorld. В этом случае остается лишь посоветовать побороть предубеждение и дать MySims Agents шанс показать себя. Потребуется не больше двадцати минут на то, чтобы втянуться в игровой процесс. Оторваться будет сложнее – это полное удивительных открытий и забавных ситуаций приключение действительно увлекает. **СИ**

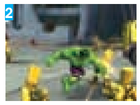


ПОТРЕБУЕТСЯ НЕ БОЛЬШЕ ДВАДЦАТИ МИНУТ НА ТО, ЧТОБЫ ВТЯНУТЬСЯ В ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС. ОТОРВАТЬСЯ КУДА СЛОЖНЕЕ.

Перед тем, как приступить к работе секретного агента, игроку будет предложено придумать аватар. И хотя настроек внешности не очень много, создать симпатичного человечка все-таки можно, причем буквально за пару минут. Управление интуитивное – надо просто навести курсор на ту часть тела или лица, которую хочется изменить, и нажать кнопку «А». Вуаля – сим стал голубоглазым и скривил рот!

Слева: Локации, конечно, красивые, но только на SD-телевизорах. Стоит подключить Wii к любому HD-экрану, пусть даже и через компонентный кабель, как вся карамельность враз испаряется.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Katamari Damacy
2 Marvel Super Hero Squad
3 Sonic and the Black Knight

8.0

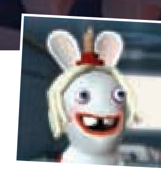
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР
ЗА САУНДТРЕК — СТРАНА ИГР





ТЕКСТ
Дмитрий Карасёв

› Rabbids Go Home



Будем откровенны: шутка, повторенная Ubisoft трижды, за годы поистерлась и обросла неопрятной бородищей. Бешеным кроликам просто необходима была основательная встряска, попытка вернуть былой задор. И Ubisoft не стала мелочиться, перевернула с ног на голову все, кроме самих ушастых безобразников. У них, как известно, и без того дури хватает.

ИНФОРМАЦИЯ

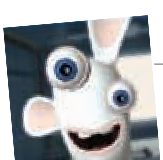
Платформа:
Wii
Жанр:
action.platform/racing.arcade
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Ubisoft Montpellier
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.rabbids.us.ubi.com/rabbidsgohome
Страна происхождения:
Франция

Вдохнуть в игру вторую жизнь был вызван Мишель Ансель – тот самый, что три года назад и подарил нам безбашенных героев. Рады констатировать: чутье не подвело мэтра и на этот раз – реанимация прошла успешно, больной идет на поправку. Итак, Rayman Raving Rabbids… больше нет. Кролики уже не промышляют мини-играми и не танцуют на дискотеках. Вместо этого нам предложен настоящий платформер с элементами аркадных гонок и космической романтики.

Но изменился не только жанр. Графика, юмор, атмосфера, стиль, наконец, место кроликов в общей картине мироздания – на все это у Rabbids Go Home свежий взгляд… С другой стороны, осталось на месте все то, за что мы когда-то полюбили творение месье Анселя – от простоты и легкости в обращении до неподражаемой харизмы ушастых героев.

И тем не менее, Rayman Raving Rabbids больше нет. Кролики устали от бесконечных игр и решили немного отдохнуть. Но вот беда: в их ушастые головы взбрела мысль, что выражение «с Луны свалились» – это как раз про них, и теперь крикливые психи мечтают вернуться на «историческую родину» и заснуть там сладким сном. А поскольку ни одного конструктора ракет среди них так и не нашлось, было решено построить гигантскую башню до самого неба, а уж с нее перебраться на спутник Земли. Сказано – сделано, и вот два отважных героя, угнав тележку из универмага, носятся по окрестностям, собирая все, что не прибито гвоздями. Башня ведь будет высокой, стройматериалов понадобится много…

Безумие? Настоящее безумие начинается, когда кролики с яростными криками вкатываются на своей тележке в ближайший супермаркет – или аэропорт, или что там еще попадется по дороге. Следом, разбрасывая в стороны обломки интерьера, мчатся гончие псы и бойцы местной санэпидемстанции. С трудом сохраняя контроль над реактивной тележкой, вы мечетесь по уровню в поисках необходимых строительных ресурсов, одновременно стараясь не попасться преследователям. В дело идет все, от деревянных ящиков до консервов – на каждом уровне можно найти порядка четырех сотен «полезных» предметов. Часть из них валяется прямо под ногами, другие нужно добывать – перевер-



Знай врага своего

Путь кроликов на Луну тернист и полон опасностей. В процессе игры им предстоит встретить разных персонажей, и все они будут настроены против ушастых героев.
Люди – их, правда, и врагами-то назвать сложно. Карикатурные персонажи, которые при виде бешеных кролей, как правило, обращаются в бегство. Унося ноги, люди обычно зовут на помощь дезинсекторов.
Дезинсекторы – бывают разных типов, различаются цветом униформы. Большинство старается просто протаранить кроличью тележку, самые продвинутые атакуют дальнобойным лазерным лучом. Учитывая их общую медлительность и опасность в ближнем бою, самый надежный способ борьбы – бегство.
Собаки – как правило, охраняют определенные участки на уровне, иногда их натравливают на кроликов дезинсекторы. Псов можно нокаутировать тележкой, но проще избегать контакта, без зазрения совести пользуясь их неловкостью.
Роботы – последнее слово техники в борьбе с грызунами. Некоторые просто блокируют проход, другие могут в один прием «засосать» ушастую добычу, положив конец всяким нарушениям. Порой роботов можно заманить в специальные ловушки, в остальных случаях остается только драпать.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Увлекательный игровой процесс, разнообразие уровней (до середины игры), идеально подходящий саундтрек, фирменный юмор, легкость в освоении.

НЕДОСТАТКИ Уровни под конец начинают повторяться, сюжет почти отсутствует, уровни загружаются очень уж долго, а сама игра порой становится слишком уж простой.

РЕЗЮМЕ Старые зайцы на новый лад: Мишель Ансель и его команда основательно поработали над «Бешеными кроликами», и в результате потертый бренд вдруг заиграл новыми красками. Вместо привычных мини-игр – гоняем по окрестностям на тележке из супермаркета. Фирменный юмор и заразительное безумие ушастых героев никуда не делись – а значит, заряд хорошего настроения гарантирован каждому, кто посвятит Rabbids Go Home больше десяти минут.

СЕКРЕТ!

Призовые кролики

Чтобы получить доступ к «призовым» кроликам, выберите в меню опцию Rabbid in the Wii Remote, затем – Manage Rabbids, а после – View Managed Rabbids. Здесь зажмите на нунчаке C+Z и введите один из указанных ниже кодов. В результате можно получить Альтаира или Сэма Фишера в кроличьем обличье. 2211AA11; B11BA22A; AA111122; 1122AA11; 121212AA; BBBBAAAA.

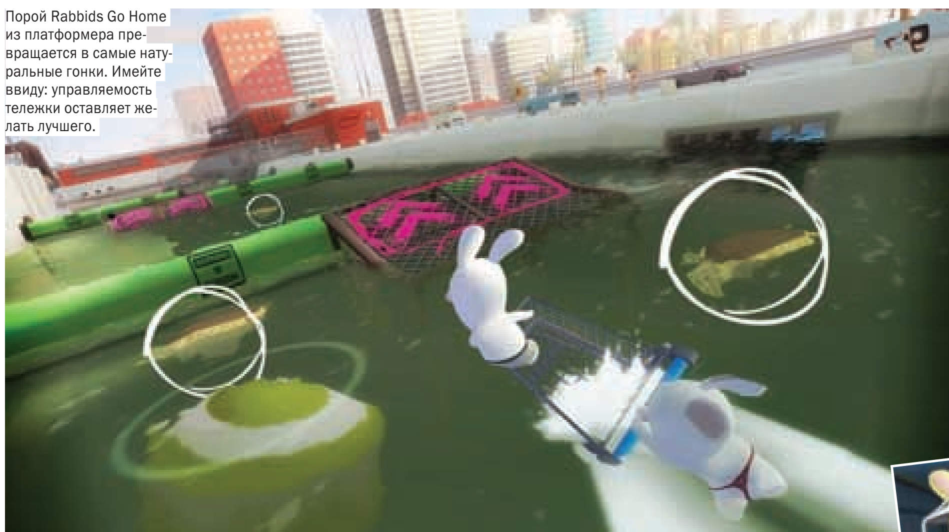


У кроликов есть несколько способов борьбы с преследователями – например, заманить их в ловушку. Но чаще всего приходится просто давать стрекоча.

нуть мусорный бачок или напугать человека диким воплем, чтобы он, убегая, в прямом смысле выскочил из штанов.

Собственно, этим весь смысл (смысл? какой-такой смысл?!) и ограничивается. На каждом уровне только и нужно – собрать как можно больше предметов, не угодив при этом в ловушку или в лапы охотникам. Но, как и в случае с Rayman Raving Rabbids, за видимой простотой можно углядеть нечто, описываемое словами «увлекательно» и «разнообразно». Уровни не похожи друг на друга: то нужно сломя голову нестись вперед, то умело маневрировать. Порой кроликам дают возможность совершать на своей тележке гигантские прыжки, на ней доведется даже летать. Какие-то уровни представляют собой прямую, в других мы можем свободно кататься по всем закоулкам аэропорта или супермаркета. В общем, скучать некогда, останавливаться нельзя-я-я!

Вокруг царит до боли знакомая кроликоманам атмосфера «выходной в дурдоме», без этого любимые зайцы уже просто немыслимы. Месье Ансель и здесь все рассчитал верно. Супермаркет, офис, кафе – привычные места, но едва ли кому-нибудь прежде доводилось ураганом пролететь по ним на тележке, пугая окружающих бешеным воплем… Правда, кролики больше не являются средоточием царящего кругом безумия – сам мир зачастую оказывается не менее сумасшедшим. Чего стоит только военизированное спецподразделение борцов с грызунами, готовых сровнять с землей все на своем пути, лишь бы добраться до ушастых нарушителей… С месье Анселем

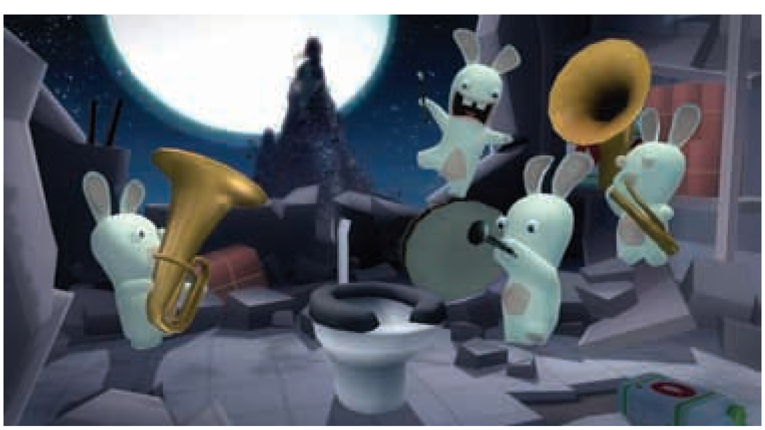


Порой Rabbids Go Home из платформера превращается в самые натуральные гонки. Имейте ввиду: управляемость тележки оставляет желать лучшего.

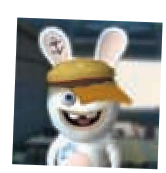


Внизу: Отлично дополняет общее веселье, не дает расслабиться и помогает поддерживать ритм неподражаемый саундтрек. Через какое-то время ловишь себя на мысли, что даже двигаться стараешься в такт музыке. А уж когда в дело вступит недружный, но старательный кроличий оркестр с джазовой импровизацией…

С ТРУДОМ СОХРАНЯЯ КОНТРОЛЬ НАД РЕАКТИВНОЙ ТЕЛЕЖКОЙ, ВЫ МЕЧЕТЕСЬ ПО УРОВНЮ В ПОИСКАХ НЕОБХОДИМЫХ СТРОИТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ, ОДНОВРЕМЕННО СТАРАЯСЬ НЕ ПОПАСТЬСЯ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЯМ.



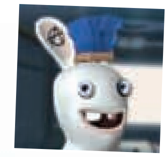
нельзя не согласиться – как ни крути, очередная порция приколов про вантузы и яростные крики так сильно не зацепила бы. Поэтому нынче ушастые герои дебютируют как полноправные главные герои, играют первую скрипку в оркестре всеобщего помешательства.



И одна только загвоздка мешает провозгласить Rabbids Go Home безусловным хитом и первостатейным шедевром. Вспомните, как вы играли в Rayman Raving Rabbids: со

Кролики и Рейман

Rabbids Go Home – первая история о безумных кролях, обошедшаяся без Реймана. Впрочем, Ubisoft намекала, что он может появиться в сиквеле (вы ведь не подумали, будто дело ограничится одной лишь Rabbids Go Home?); кроме того, ходят слухи, что французы собираются делать Rayman 4, в которой, скорее всего, без зайцев тоже не обойдется. Что касается непосредственно линейки Rayman Raving Rabbids, планы Ubisoft пока не известны. Кстати, кролики активно появляются в качестве приглашенных персонажей во многих играх от Ubisoft. Среди них – и Red Steel, самурайский экшн для Wii, и файтинг Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up.







временем мини-игры начинали повторяться, и отчаянные заячьи кривляния уже не веселили так, как поначалу. То же самое происходит и с Rabbids Go Home. Во всем пригожая игра попросту не движется вперед. Сложность не растет, враги не становятся сильнее, история про строительство лунной башни не развивается, а за все свои усилия игрок получает лишь цифры статистики на экране. А тут еще вдруг начинают повторяться места сбора драгоценного хлама – сначала на уровне идей, а потом и на уровне уровней, уж простите за неловкий каламбур. Тот же аэропорт придется посетить трижды, не меньше.

Впрочем, не так это и страшно. Rabbids Go Home в любом случае вызовет бурю положительных эмоций у каждого, кто за последние три года не остался глух к шумному кроличьему очарованию. Перед нами идеальное продолжение истории про бешеных кроликов – новое по содержанию (чтобы не надоело) и старое по форме (за это мы их и любим). На этом перекур окончен, на постройку лунной башни бего-ом марш! **СИ**

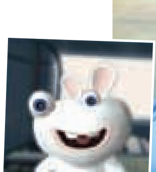


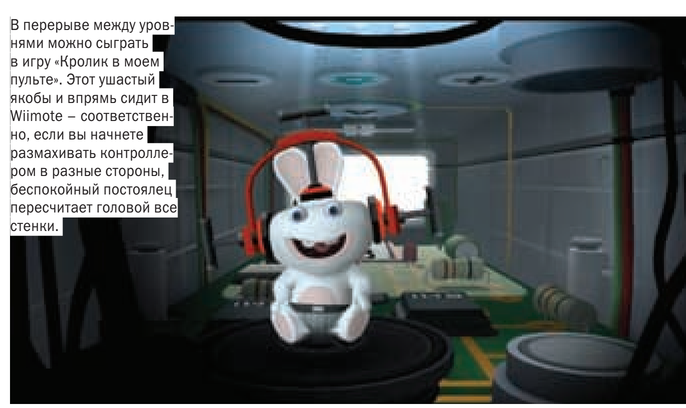
Внизу: Режим кролетюнинга ни в коем случае не ограничивается одним лишь нанесением боевой раскраски. А количество доступных опций напрямую зависит от числа собранных предметов.

ВОКРУГ ЦАРИТ ДО БОЛИ ЗНАКОМАЯ КРОЛИКОМАНАМ АТМОСФЕРА «ВЫХОДНОЙ В ДУРДОМЕ», БЕЗ ЭТОГО ЛЮБИМЫЕ ЗАЙЦЫ УЖЕ ПРОСТО НЕМЫСЛИМЫ.



Под стать Rabbids Go Home и посвежевший движок. Не знаем, насколько он подойдет для нового Far Cry, но «Бешеные кролики» смотрятся просто превосходно.





В перерыве между уровнями можно сыграть в игру «Кролик в моем пульте». Этот ушастый якобы и впрямь сидит в Wiimote – соответственно, если вы начнете размахивать контроллером в разные стороны, беспокойный постоялец пересчитает головой все стенки.

ХИТ ZONA

ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ



Наслаждайтесь **12 видами спорта** на тропическом острове!

Wii Sports Resort, продолжение феноменальной Wii Sports, поднявшей с диванов и заставившей двигаться миллионы игроков во всем мире, уже в продаже в магазинах Хитзона!





Wii Sports Resort

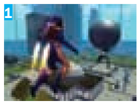
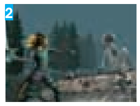
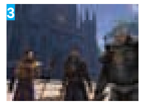
Невероятно реалистичное управление

Wii MotionPlus

Wii Nintendo

Дополнительную информацию и адреса магазинов вы можете узнать на сайте www.hitzona.ru

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

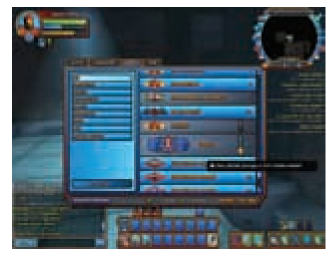




1 City of Heroes / City of Villains
2 Everquest 2
3 Warhammer Online: Age of Reckoning

7.0



Перки – это такой способ учета ваших достижений, который заодно мотивирует на новые свершения. Убили сотню агентов VIPER? Получите перк. Нанесли 10 000 единиц повреждений игрокам на арене? Вот вам еще один. Сами по себе перки бонусов не дают, однако их можно использовать в качестве «валюты», покупая снаряжение у NPC. Впрочем, полученная таким образом амуниция не сильно лучше добываемой обычными способами.



Слева: Подопечный автора этих строк – помесь Железного Человека и киберниндзя из Metal Gear Solid. Со способностями первого, но вооруженный лазерным мечом как основным средством борьбы со злом. Не влюбиться в своего героя невозможно – ведь он выглядит именно так, как должен выглядеть супергероем мечты.



ТЕКСТ
Сергей Гоцман

› Champions Online

Казалось бы, очередная MMORPG про супергероев – не первая, не последняя. Казалось бы, игра сделана по вторичной и вообще сомнительной с точки зрения массового потребителя лицензии. Казалось, Champions вряд ли сможет чем-нибудь удивить. Оказалось, может. И в первую очередь… глубиной.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.comic-style/superhero
Зарубежный издатель:
Atari
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Cryptic Studios
Требования к компьютеру:
CPU 2.5 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
тысячи
Онлайн:
www.champions-online.com
Страна происхождения:
США

Такого еще не было нигде, и в других играх, наверное, выглядело бы неуместно. Здесь среди небоскребов бегают и летают эльдары из Warhammer 40,000, Скорпион и еще половина ростера Mortal Kombat, Нео, Роршах, Призрачный Гонщик, Женщина-Кошка, Блэйд, Горлум (sic!), и даже герои некоторых популярных аниме. Вам кажется, что в этом дурдоме кого-то не хватает? Ну так создайте его! Champions Online открывает просто безумные возможности для придания персонажам индивидуальности. Если в City of Heroes вашего аватара можно было сделать *похожим* на известных супергероев, то Champions Online вплотную подошла к тому, чтобы позволить создавать их двойников. Вообще, «старожилы» Champions любят пожурить новичков за то, что чуть ли не каждый пятый изобретенный ими герой оказывается похожим на Железного Человека. Причина не в том, что его легче всех сделать. Просто такова она – народная любовь.

Уничтожение преступников при помощи фонарного столба выглядит невероятно эффектно, но сухие цифры заставляют от такого способа боя отказаться – обычные умения наносят заметно больший урон.



При этом облик персонажа ни к чему не обязывает – он может быть киборгом с ракетницей на плече и летать на льдине, но драться исключительно кулаками. Надетые предметы никак не влияют на внешний вид, они лишь дают бонусы к характеристикам. Кстати, о характеристиках. Они… тоже настраиваются. Вы выбираете своему герою фокусировку на двух из восьми параметров – и теперь именно они будут отвечать за наносимый персонажем урон. Например, выбрав в качестве фокуса для своего подопечного суперловкость, вы с ее ростом получите не только более высокие шансы нанести критический удар, но и прибавку к силе атаки.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Настраиваемость абсолютно всего, динамичная боевая система и довольно быстрая прокачка.

НЕДОСТАТКИ Контента хватает на 2-3 месяца, плохой баланс, средняя для MMORPG графика, удручающее отсутствие возможности самому перейти на «темную сторону Силы».

РЕЗЮМЕ Современная альтернатива City of Heroes. Уступает ей по количеству контента (у «Города героев», как ни крути, пять лет форы), но выглядит куда приятнее. Супергеройская MMORPG дня сегодняшнего. А завтра? А завтра будет DC Universe Online.

То же самое и со способностями. По шести категориям распределены 22 ветки умений – от манипулирования стихиями и божественных сил до высокотехнологичных гаджетов, сверхъестественных ментальных способностей и боевых искусств. При этом не нужно ограничиваться одной категорией сил или даже одним направлением, в котором вы хотите специализироваться, – выбирайте любые умения, даже из прямо противоположных школ – например, парочку заклинаний из арсенала черных магов и одну молитву с божественным исцелением. Внешний вид, а точнее, цвет суперспособностей тоже настраивается – вдруг вам для полноты образа не хватало черной защитной ауры или полета в ядовитом, кислотно-зеленом огне?

Если вам надоест нынешний облик, или суперспособности, или еще что-то, вы всегда можете за вполне приемлемую плату расстаться со старым комплектом и взять новый, так что меняйте себе суперсилы и внешность хоть каждую неделю.

Авторы Champions Online постарались создать мир, живущий по законам комикса, и в целом им это удалось. Здесь ваш персонаж – действительно супергерой. Известный, популярный и всенародно любимый, несмотря на третий уровень в экране статистики. Прохожие, простые жители Миллениум-сити, клянчат автографы, клянутся в том, что фанатеют именно от вас, благодарят за ежедневное спасение мира, просят о помощи и ведут себя как рядовые обыватели из комиксов. Никаких оскорбительных поручений, вроде «убить десять крыс в подвале», в Champions Online вы не получите. Ваши квесты – это «остановить вторжение инопланетян» (кстати, первое задание) или, на худой конец, «вытащить десять человек из-под завала в горящем доме». Раскадровку боев тоже хоть сейчас на обложку «Приключений Супермена»: герой может поднять практически любой предмет, будь то булыжник, лавочка или автомобиль, и швырнуть его в противника. Формально сражения сводятся к тому же point-and-click, но заставляют вспомнить об Age of Conan – по крайней мере, нажимать на кнопки умений здесь приходится ничуть не реже. К тому же большинство атак дальнего действия герой в состоянии выполнить в движении, так что в битве есть смысл постоянно перемещаться, особенно если противник предпочитает ближний бой.



Одна из самых прикольных travel-сил – swinging, она же «тарзанка», она же «а-ля Человек-Паук».

Основное достоинство игры – кастомизация, так стоит ли удивляться, что разработчики не упускают случая лишний раз это продемонстрировать? Завели себе героя? Отлично, уровне эдак на тридцатом вам предложат создать ему личного архиврага! Придумайте внешность и имя, наделите его суперсилами и определите в одну из трех негодяйских категорий: злой гений, маньяк или дикарь. Nemesis (именно так называются сделанные своими руками антагонисты) будет строить бесчисленные козни, насылать своих подручных и творить всяческие злодейства, которые вам предстоит предотвращать, выполняя специальные квесты и проходя инстансы. Ну а после того, как заклятый враг окажется за

CHAMPIONS ONLINE ОТКРЫВАЕТ ПРОСТО БЕЗУМНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ ПРИДАНИЯ ПЕРСОНАЖАМ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ.

СОВЕТ!

Прежде чем ринуться в бой, почитайте гайды! В Champions Online куча неочевидных нюансов – с инвентарем, способностями, статистиками, изготовлением предметов и т.д. Игру вообще трудно назвать дружелюбной к начинающим – первое время она просто шокирует количеством мелочей, которые работают «чуть-чуть, но не так», как в других онлайновых играх.
Руководства на русском языке есть на форумах сайта Goha.ru в разделе по Champions Online (http://forums.goha.ru/forumdisplay.php?f=2297). Там же можно встретить немногочисленных русскоязычных игроков. Ничего не поделаешь – похоже, что любителей комиксов в западном стиле у нас меньше, чем, скажем, анимешников.



Слева: На одной из миссий мой Железный Кибернинздя дрался плечом к плечу с копией Данте из Devil May Cry 2. По-моему, это прекрасно.



Вверху: Не советую брать супербег в качестве travel-силы – местность здесь в основном пересеченная. Полет куда удобнее!

решеткой, вам предложат выдумать следующего – ведь для такого героя одного противника, пусть даже «супер», мало.

Супергерои в условиях современного онлайна

Когда вы окончательно освоитесь в здешнем мире, то осознаете, что вас окружает привычная для MMORPG обстановка – игра наполнена обычной беготней по квестам, встречами с торговцами да потасовками с мобами. Благодаря тому, что задания выполняются довольно быстро (Champions Online вообще нельзя назвать сложной игрой), даже на поздних стадиях не возникает ощущение, что топчешься на месте. Хотя вообще-то спешить прокачаться нет особых причин – все разнообразие контента доступно изначально, в дальнейшем вас ждут те же самые злодеи, только с более высокими показателями. Даже PvP в Champions Online – опциональная вещь, которая ничего не требует и ни к чему не обязывает. Хотите – идете на арену, не хотите – занимаетесь своими делами дальше.

Хотя в игре есть инстансы, большую часть времени игроки проводят на открытых, общих для всех персонажей локациях. Локации эти просто огромны, поэтому уже на пятом уровне вы получите так называемую «силу перемещения» (travel-power) – научитесь летать, сверхбыстро бегать или совершать гигантские прыжки. Способностей много,

СРЕДИ НЕБОСКРЕБОВ БЕГАЮТ И ЛЕТАЮТ ЭЛЬДАРЫ ИЗ WARHAMMER 40,000, СКОРПИОН И ЕЩЕ ПОЛОВИНА РОСТЕРА MORTAL KOMBAT.

выбирать есть из чего. Ну а о том, что travel-силы настраиваются и улучшаются, думаю, вы и сами догадались.

Героизм по расписанию

Открытые миссии (open missions), идея и способ реализации коих перекочевали из публичных квестов в Warhammer Online, призваны разнообразить опыт игрока, предлагая ему что-то помимо инстансов, групповых рейдов и крафта. Все герои, находящиеся рядом с «эпицентром события», получают общее задание, которое совместными усилиями стараются выполнить. Например, проходите вы рядом с тюрьмой, и тут бац! – вой сирены: заключенные пытаются сбежать! Задача всех оказавшихся рядом героев – отловить полсотни зэков, а затем разобраться с боссами. Через несколько минут после завершения открытой миссии таймер сбросится и карусель завертится снова – завоют сирены, опять побегут заключенные, и другие герои, которые еще не опробовали это приключение, смогут прийти и тоже поучаствовать в нем.

Но Зло превозмогает

Несмотря на все вышесказанное, у Champions Online есть целый ряд слабых мест, даже если сравнивать ее с City of Heroes. Гибкая система настройки способностей не могла не отразиться на балансе – одни комбинации умений слишком сильны, другие – заведомо проигрышны. Соотношение сил между



Народная забава в Champions Online: сделай копию известного персонажа и выложи скриншот на форуме. Знакомьтесь, майор Джексон Бриггс из Mortal Kombat.





Вверху: Арены, как и другие PvP-режимы в Champions Online, не имеют большого практического значения и существуют в основном для развлечения. Впрочем, за участие в PvP можно получить новые перки.



СПЕЦИФИЧНОСТЬ ИГРЫ ОБРЕКАЕТ ЕЕ НА НИШЕВОСТЬ – CHAMPIONS ONLINE ВРЯД ЛИ КОГДА-НИБУДЬ СТАНЕТ ПОПУЛЯРНОЙ В ШИРОКИХ КРУГАХ.

Cryptic Studios – мать, отец и кормилица всех супергеройских MMORPG. В 2003 году под патронатом NCsoft эта компания разрабатывает City of Heroes. Вскоре Marvel Comics подает иск – в CoH можно создать персонажей, похожих на героев ее комиксов! Разбирательство в суде приводит к неожиданному результату – Marvel отказывается от претензий и подписывает с Cryptic контракт на разработку Marvel Universe Online. Одновременно делать новую игру и поддерживать старую той же тематики Cryptic Studios не под силу, поэтому к концу 2007 года Cryptic продает свои права на City of Heroes ее издателю, NCsoft, полностью переключившись на разработку перспективного проекта.
Однако в 2008 году Microsoft Game Studios, издатель Marvel Universe Online, объявляет о прекращении работы над проектом из-за его неконкурентоспособности. Руководство Cryptic Studios спешно ищет другую супергеройскую лицензию и находит ее у Hero Games – те издают настольную ролевую игру Champions, пользующуюся популярностью среди любителей комиксов. Так Marvel Universe Online стала Champions Online, но настройка внешности персонажа и особенно отдельные элементы гардероба напоминают о прошлом проекта.
Однако на этом история не закончилась. По иронии судьбы нынешнее детище Cryptic Studios рассчитано на ту же целевую аудиторию, что и City of Heroes, их первая игра, поэтому конкурировать приходится главным образом именно с ней. Дело усугубляется еще и тем, что любителей супергеройских MMO немного и большинство их уже играет в City of Heroes. Понимают это и в Cryptic Studios. Полгода назад в CoH появились странные люди. Рассылая приватные сообщения, они стали приглашать игроков поучаствовать в закрытом бета-тестировании Champions Online. Засланные казачки в первую очередь искали глав кланов и других крупных сообществ, предлагая им групповые приглашения в закрытую бету. Грязно? Нечестно? Менеджер по маркетингу и коммуникациям Cryptic Иван Сулич (Ivan Sulic) так не считает – он уверен, что, зазывая народ в бету Champions Online, сотрудники студии закон не нарушили и ничего аморального не совершили. Но, на всякий случай, пообещал, что больше они так делать не будут.
Страшно представить, какие потрясения ждут и без того уже взбаламученное болото супергеройских MMORPG, когда выйдет DC Universe Online про Супермена, Бэтмена и Лигу Справедливости.

Внизу: Набор ячеек в правом нижнем углу – это экипированные предметы и инвентарь. Чем обвешиваются супергерои? Как обычно – искусственными мускулами, заговоренными бумажками и инопланетными артефактами.

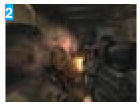


ветками выверено неплохо, нельзя сказать, что человек, прокачивающий способности, связанные со стрельбой из лука, получит преимущество перед игроком, выбравшим ветку льда. Но в Champions Online балансировать нужно не ветки, а комбинации способностей друг с другом – потому как лучник может взять себе еще и дробовик, телекинез и ауру исцеления – и пойти на арену укладывать других супергероев штабелями. Но такая балансировка – дело не одного дня и даже месяца.

Хотя квестов и миссий в игре гораздо больше, чем нужно для достижения максимального сорокового уровня, недостаток контента все-таки ощущается. Кроме того, посредственная по сегодняшним меркам графика в стиле cel-shading будет выглядеть ужасно буквально через пару лет – именно поэтому MMO-игры, как продукт длительного пользования, обычно делают с некоторым «запасом красоты», стараясь опередить свое время. Разработчики из Cryptic Studios пренебрегли этим правилом, удовлетворившись тем, что их творение сейчас выглядит лучше, чем City of Heroes. Но есть еще более серьезная проблема. В Champions Online всего один сервер, и вряд ли в ближайшее время появится смысл открывать второй – специфичность игры обрекает ее на нишевость. Люди, у которых не сработает вау-импульс, вроде «ух ты, мой герой умеет телепортироваться точь-в-точь как Nightcrawler из X-Men!», никогда не смогут оценить Champions Online по достоинству. А таких людей – большинство.

Благодарим Алексея Павлова за помощь в подготовке статьи. **СИ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Fallout 3
2 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
3 Tabula Rasa

7.5

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
СТРАНА ИГР



Одинокий воин посередине пустыни – частая картина в мире Fallen Earth.



Каждый находит свой способ отдалиться от городской суеты.



ТЕКСТ
Алексей Скавронский

Fallen Earth

Увлечение онлайн-играми становится все более массовым, и предложение хороших MMORPG едва успевает удовлетворить спрос. Небольшие студии не зевают и стараются отвоевать у конкурентов место под солнцем. И пусть хмурое светило постапокалиптического мира Fallen Earth едва виднеется сквозь тучи радиоактивной пыли, прогулки под его лучами могут войти в привычку.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.post-apocalyptic
Зарубежный издатель:
Icarus
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Icarus
Требования к компьютеру:
CPU 2.0 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
тысячи
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.fallenearth.com
Страна происхождения:
США

Год 2154. Привычный мир разрушен. Цивилизация гибнет. Шесть фракций делят сферы влияния в Большом Каньоне – там ютятся пережившие апокалипсис. Вы вольны поддержать любую из них или действовать в одиночку. Такой мир предстоит увидеть всякому, кто приобретет Fallen Earth.

Началось все с эпидемии вируса под названием «Шива», которая стремительно распространилась по всему земному шару. Во избежание пандемии ведущие мировые державы пустили в ход ядерное оружие, пострадавшие ответили той же монетой. В результате последовавшего глобального конфликта большинство людей мутировало. Те, кому удалось избежать радиоактивного заражения, обезопасили себя, наладив систему клонирования, что фактически дало человечеству второй шанс.

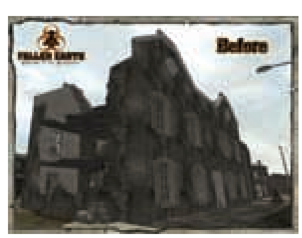
Игра начнется со смерти. Дело в том, что носители оригинальной ДНК приказали долго жить, а играть придется всего лишь за клона. Мы вольны выбирать возраст новорожденного, внешность и имидж. Мода почти за полторы сотни лет серьезно поменялась. В середине XXII века актуальны вызывающие прически и пирсинг из драгоценных металлов. Прочие тренды станут очевидны при посещении столичных городов, где повсеместно встречается урбанистический постиндустриальный стиль. Невольно мы тоже начинаем к нему приобщаться, подбирая и приобретая новые детали костюма и аксессуары.

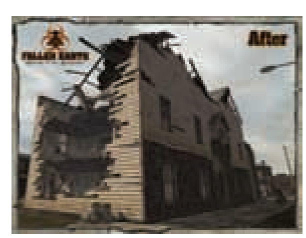
Помимо самого банального способа пополнения гардероба – покупки – одежду можно пошить самому. Система крафтинга позволяет создать почти все внутриигровые предметы самостоятельно и даже смастерить что-то «на вырост», рассчитывая на дальнейший рост уровней. Дело это нехитрое, и при наличии всех нужных компонентов любой желающий сможет заняться не только изготовлением одежды, но и кулинарией, или, например, создать собственное транспортное средство. Для подобных конструкторских подвигов понадобится много реального времени, и, хоть занятие это и полезное, увлекутся им только самые терпеливые. Теоретически, «растить» персонажа можно, занимаясь одним крафтингом, но это отнимет не один месяц.

Те же, кто не хотят быть кузнецами своего снаряжения и желают прокачаться быстрее, отправляются на охоту, набрав заданий у NPC. Приглашать товарищей не обязательно, но все же с ними и быстрее, и веселее. Объединившись в группу (до восьми человек) с сокланевцами, проще противостоять агрессивным мутантам или другим игрокам. Чтобы не сбавлять темп, павших товарищей можно воскрешать прямо на поле боя без всяких штрафов. Участвовать в массовых PvP-потасовках разрешено чуть ли не с самого начала игры. Даже зеленый новичок найдет соперника по силам. Для подобных забав отведены специальные зоны, так что опасаться внезапного нападения не стоит. В случае проявления неоправданной агрессии специальный ошейник тут же ударит током не в меру задиристого владельца. Драчунов в Fallen Earth не жалуют, даже PvP-сражения затеваются в основном по политическим соображениям: помимо стандартных для жанра боев на арене и меж-

В бою не бросаем

После запуска игры работа над ней продолжается. В Icarus Studios не ограничились поддержкой серверов. Уже выпущены первые патчи, исправляющие графические и физические баги. В Fallen Earth постоянно происходят интересные эвенты, призванные разнообразить игровые будни. К примеру, в октябре на местные равнины пожаловали тысячи зомби (на самом деле – дефектных клонов) в рамках акции «Day of the Dead». В честь такого «праздника жизни» всем желающим бесплатно раздавали пробные ключи на пятнадцать дней. Разработчики планируют улучшить детализацию объектов, а начать они решили со зданий, многие из которых уже выглядят гораздо лучше (см. иллюстрацию). Подобные обновления никак не скажутся на системных требованиях, позволяющих запустить игру на маломощных компьютерах. Также намечается расширение возможностей тренировочных зон в стартовых городах для новичков и появление нового контента для игроков, добравшихся до тридцатого уровня. Все говорит о том, что население постапокалиптической Америки стараниями разработчиков будет неуклонно расти.





НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Оригинальный в рамках жанра сеттинг, низкие системные требования, огромный мир, интересная система крафтинга.

НЕДОСТАТКИ Множество багов, всего одна играбельная раса, не самая качественная графика, на обширной территории много скучных пустошей.

РЕЗЮМЕ Если поддерживать Fallen Earth будут в том же темпе и объеме, то она имеет все шансы остаться на плаву долгое время. Все ее недостатки, кроме графики, вполне реально исправить с помощью патчей и небольших дополнений. Достоинства при этом никуда не денутся, а скорее всего, появятся и новые поводы возвращаться в Гранд-Каньон. Пока игра еще немного сыровата и не раскрыла свой потенциал полностью. Момент, когда это произойдет, не за горами, в Icarus Studios не сидят сложа руки.

ИГРА НАЧНЕТСЯ СО СМЕРТИ. ВНЕШНОСТЬ И ОСОБЫЕ ПРИМЕТЫ ПОГИБШЕГО ОПРЕДЕЛЯЕМ В РЕДАКТОРЕ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА.

клановых войн здесь идет борьба за спорные города. Изначально каждый такой населенный пункт нейтрален, но любая из фракций может прибрать его к рукам и получать ценные бонусы: благосклонные NPC присоединяются к владеющей городом фракции, и любому ее члену становятся доступны новые квесты, экипировка, знания и мутации. Естественно, такие преимущества на дороге не валяются, так что ничейных городов здесь уже не найти.

Собрав отряд, можно отправляться в сложные рейды, выполнять спасательные и охранные миссии. В Icarus Studios на славу потрудились над разнообразием PvP-режимов, сделав их совершенно необязательными, но поистине захватывающими, так что хоть раз попробовать это занятие должен любой уважающий себя обитатель Гранд-Каньона образца 2154 года.

Боевая система также заслуживает внимания. Сражение проходит в реальном времени, и урон вычисляется в зависимости от характеристик соперников. Назначение модных деталей гардероба становится понятным именно здесь: они могут увеличивать защиту или атакующие возможности героя. Не рассчитывайте, что удастся найти универсальную схему противостояния любому врагу: здесь многое зависит от используемого оружия и от дистанции атаки. Так, подкравшись к тяжеловооруженному противнику, герой, располагающий лишь ножом, имеет все шансы на успех. А вот пистолеты одинаково плохи как на ближней, так и на дальней дистанции.

Улучшение характеристик происходит по запутанной схеме, но со временем к ней привыкаешь. За бои, крафт и выполнение заданий начисляется экспа. На пути от уровня к уровню есть десяток «остановок», на которых персонаж получает по два AP (advancement points). Их можно и нужно тратить на развитие чего угодно: навыков, характеристик, мутаций. Последние сделаны ради сохранения баланса и универсальности бойцов и по сути представляют собой разнообразные способности. Некоторые мутации позволяют наносить вред противнику и применяются как стандартное оружие, другие усиливают героя. Мутации потребляют биоэнергию – здешний аналог маны, пополнить запас которой можно отдыхая или используя специальные предметы.

По достижении нового уровня параметры нашего клона тоже подрастают, но не так заметно, как при распределении AP. Каждый из пятнадцати навыков связан с двумя характеристиками, ограничивающими его максимальное значение. Вся эта неразбериха должна помочь в создании универсального персонажа, одинаково хорошо владеющего ремеслом и пистолетом. Удивительно, но схема работает, и стоит немного разобраться в хитросплетениях ролевой составляющей, как все начинает казаться логичным.

Другая важная сторона игры – фракции и их взаимоотношения. Система репутации запутана чуть меньше, чем прокачка, и действительно необходимо знать две вещи. Первое: при вступлении в одну из фракций две другие становятся вашими союзниками, а три остальные – врагами, причем с одной отношения будут испорчены окончательно, и примкнуть к ней даже по прошествии времени едва ли получится. Второй момент – у каждой фракции есть «любимые» и «нелюбимые» мутации, те, что ее члены в себе развивают, и те, что в них постепенно угасают.

Главный недостаток Fallen Earth – в однообразии пейзажей. Одинаковые города, монстры и похожие люди могут осточертеть довольно быстро, впрочем – это дело привычки. Многокилометровые просторы увядшего мира бедны деталями, мало зданий и поселений, не хватает достопримечательностей и играбельных рас. Не обошлось и без багов, но не стоит забывать, что не прошло и полугода, как игра появилась в продаже.



Традиционным религиям не осталось места в постапокалиптическом мире.



Вверху: Война… Война остается неизменной.

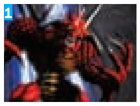


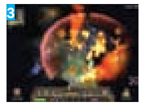
Слева: Лошади – один из самых распространенных видов транспорта на бескрайних просторах Большого Каньона.

Пейзажи Fallen Earth не потрясают воображение, как Столичная пустошь из Fallout 3, но и совсем неказистыми их не назовешь. Более впечатляющие визуально представители жанра, безусловно, существуют, но им недостает пресловутой атмосферы постапокалиптической анархии. Музыкальное сопровождение также не вызывает нареканий, многие диалоги озвучены, а мелодии не надоедают даже спустя дни, проведенные в игре.

Американские разработчики постарались создать увлекательный и разнообразный мир, переживший ядерную катастрофу, и у них это получилось. Продвинутая система крафтинга, широкие возможности PvP и уйма вариантов развития персонажа позволят каждому желающему найти себе занятие по душе. Постапокалипсис, зомби и мутанты снова в почете, так почему бы и вам не приобщиться к модной теме и не скачать Fallen Earth? Достоинств ей не занимать, а недостатки старательные разработчики обещают искоренить, сделав пребывание в игре еще более комфортным. Рекомендовать игру всем подряд не стану, но тем, кого привлекает сеттинг, и тем, кто любит оригинальные MMORPG, Fallen Earth для ознакомления обязательна. **СИ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Diablo II
2 King's Bounty: Легенда о рыцаре
3 Fate

7.5



В свободное от зачистки подземелий время можно передохнуть с удочкой в руках, а потом пустить улов в дело – откушав местной рыбки, ваш ручной пушистый зверек на время превратится в какого-нибудь жуткого монстра.

Пролог для MMO

Набив шишек с Mythos, сотрудники Runic Games, однако, не спешат махнуть рукой на мир онлайновых ролевых игр и уже вовсю трудятся над Torchlight MMO – основой для которой станет, разумеется, однопользовательская тезка. Разработчики обещают сохранить и графический стиль оригинала, и базовый геймплей. В игру планируется добавить мультиплеерный режим, большой открытый мир со случайно генерируемыми локациями да PvP, но по сути это будет та же самая action-RPG. Макс Шафер не стесняясь говорит о новом проекте Runic Games как о бесплатной «надстройке» для оригинальной Torchlight. Однако работа над ней займет куда больше времени, чем можно было бы ожидать – онлайновый апдейт обещают выпустить не раньше чем через полтора года. Впрочем, задолго до того студия собирается – опять же бесплатно – предоставить игрокам доступ к редактору, с помощью которого они смогут сами создавать уровни и целые приключения в мире Torchlight.



ТЕКСТ
Дмитрий Злотницкий

› Torchlight

Многие студии создавали ролевые игры без собственно ролевого элемента, усеченные до прокачки персонажей да зачистки бесконечных подземелий. Однако никому это не удавалось лучше, чем команде, подарившей миру две части Diablo. Команде, которая и сейчас продолжает популяризировать любимый жанр – пусть даже уже и не в стенах родной компании.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Perfect World
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Runic Games
Требования к компьютеру:
CPU 800 МГц, 512 RAM, 64 VRAM
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.torchlightgame.com
Страна происхождения:
США

Летом 2008-го на самой заре финансового кризиса приказала долго жить компания Flagship Studios, основанная командой, стоявшей у истоков сериала Diablo. За пять лет до этого целая группа разработчиков легендарной action-RPG покинула ряды Blizzard и попыталась войти второй раз в ту же воду, но без особого успеха. Амбициозный проект Hellgate: London оправдал от силы половину возлагавшихся на него ожиданий, а разрабатывавшаяся студией MMORPG и вовсе не добралась до релиза.

Однако возглавлявшие студию Трэвис Балдри и Макс Шафер и не думали унывать. Собрав почти всех бывших сотрудников Flagship, они спустя всего пару месяцев основали новую компанию Runic Games и тут же анонсировали игру под названием Torchlight. Вряд ли кто-то удивился, узнав, что и она будет принадлежать к жанру action-RPG.

Естественно, команда Runic Games с самого начала понимала, что всерьез тягаться с грядущей Diablo III их детищу не под силу – проекты, как и разрабатывающие их студии, просто находятся в разных весовых категориях. Чтобы хоть как-то выделиться на фоне прочих клонов, коих за минувшее десятилетие расплодилось немало, молодая студия решилась на хитрый маневр: взять за основу ту же игровую модель, но подать ее в юмористическом ключе.

И действительно, если интерфейс и геймплей не позволяют усомниться в родословной Torchlight, то визуальный стиль напоминает о King's Bounty нового поколения – и яркими цветами, и дизайном локаций, и мультяшными образами героев с монстрами. Выглядит это, как в прямом, так и в переносном смысле, сказочно красиво.

В Torchlight не просто угадывается почерк создателей Diablo – сходство с классикой буквально бросается в глаза: игровой процесс, сводящийся к бесконечной зачистке до предела набитых монстрами подземелий, богатые возможности по развитию персонажей и даже слегка видоизмененные красно-синие «пузыри», символизирующие жизнь и ману.

На классы персонажей разработчики поскупились – их тут всего три. В разрушителе с первого же взгляда угадывается типичный фэнтезийный варвар: огромный лысый детина, лихо орудующий холодным оружием. Воительница выглядит как амазонка и отдает предпочтение дальнобойному оружию – на радость ценителям прогресса оно в игре представлено не только луками с арбалетами, но и весьма богатым арсеналом пистолей и винтовок. Наконец, алхимик, как и положено человеку образованному, старается держаться от драк



Справа: По ходу игры мы зарабатываем очки не только опыта, но и славы – последние выдаются за выполнение квестов и убийство самых крупных и опасных тварей. Накопив достаточно славы, можно прикупить новую способность, не дожидаясь очередного уровня.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Радующий глаз визуальный ряд, незамысловатый, но в меру увлекательный игровой процесс, скромные требования к «железу».

НЕДОСТАТКИ В игре нет хотя бы намека на вменяемый сюжет и, как следствие, катастрофически недостает юмора, локации не отличаются разнообразием, отсутствует мультиплеер.

РЕЗЮМЕ Люди, многие годы делавшие разнообразные вариации на тему Diablo, и на сей раз не стали изобретать велосипед. Фактически перед нами та же самая игра с несколькими приятными дополнениями и в новом броском антураже.



Вверху: Параметров у персонажа только на первый взгляд немного – возможностей для кастомизации в Torchlight предостаточно.



Справа: Уровни не отличаются разнообразием, и только изредка нам позволяют перебраться из подземелий в более живописные локации.

Внизу: Игра на лету генерирует уровни из заготовленных разработчиками «кирпичиков». Заскриптованы лишь ключевые фрагменты.





В TORCHLIGHT НЕ ПРОСТО УГАДЫВАЕТСЯ ПОЧЕРК СОЗДАТЕЛЕЙ DIABLO – СХОДСТВО С КЛАССИКОЙ БУКВАЛЬНО БРОСАЕТСЯ В ГЛАЗА.

подальше, расстреливая врагов из магических посохов, пока на передовой сражаются призванные им импы и големы.

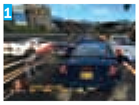
Впрочем, и остальным не придется геройствовать в одиночку – с самого начала протагониста сопровождает верный спутник, коим могут стать волк или рысь. В любом случае, пользу, которую приносит ручной зверь, сложно переоценить. Он с энтузиазмом отвлекает на себя врагов, весьма больно кусается и служит мобильным инвентарем, таская на себе столько же вещей, сколько и его хозяин. Наконец, четвероногого напарника можно в любой момент отправить в город, где он сбудет по рыночной стоимости все накопившееся в загашнике барахло. Прощайте, занудные забеги к торговцам! Жаль, зверюшки пока не научились по списку закупать у барыг нужные вещи.

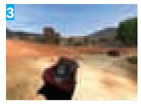
Учитывая вылизанный до блеска игровой процесс и великолепный (особенно памятуя о более чем скромных системных требованиях) внешний вид, игра могла бы претендовать на гораздо более высокий балл и, возможно, даже стать законодательницей мод в жанре аж до выхода третьей части Diablo, если бы не одно «но».

Даже в Diablo имелся какой-никакой, но конфликт, а место действия время от времени менялось, а в Torchlight сюжетная составляющая упрощена просто до неприличия. В самом начале игры герой оказывается в шахтерском городке, возведенном возле копей, где добывают главное сокровище мира – субстанцию под названием «эмбер», которая служит источником магии. Нам предлагается расправиться с нечистью на тридцати с лишним уровнях шахт и заодно разгадать их незамысловатый секрет. Уже на пятой минуте сюжет исчезает из Torchlight, и в дальнейшем лишь изредка напоминает о себе куцыми брифингами да редкими сценками на движке, не отвлекая нас от закликивания разнообразных монстров.

Сам по себе этот подход не так уж и страшен, но он ставит крест на юмористической составляющей – откуда взяться шуткам, если в игре нет диалогов? И тут просто напрашивается сравнение с King's Bounty, мир которой также насквозь пронизан фэнтезийными штампами, но каждый из них либо преподносится в необычном свете, либо над ними иронизируют – в таком подходе и было очарование игры. К сожалению, сэкономив на сценаристах, студия Runic Games не сумела в полной мере использовать потенциал Torchlight – геймплей почти безупречен, декорации хороши, а вот та составляющая, которая должна была стать ее изюминкой, подкачала. **СИ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Flatout: Head On
2 Burnout Dominator
3 ATV Offroad Fury Pro

8.0

Текст и звук на русском языке



Вверху: Как всегда трассы в MotorStorm украшены не только скалами да обрывами, но и вот такими необычными металлоконструкциями.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable, PlayStation 2
Жанр:
racing.offroad.arcade
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Bigbig Studios
Количество игроков:
до 6
Обозреваемая версия:
PlayStation Portable
Онлайн:
www.motorstorm.com
Страна происхождения:
Великобритания



ТЕКСТ
Юрий Левандовский

› MotorStorm: Arctic Edge

Все больше громких гоночных имен появляется на PlayStation Portable. После того как наконец-то, спустя годы ожидания, мы смогли попробовать карманную Gran Turismo, нам предлагают взять с собой в дорогу и портативный MotorStorm.

Как и полагается, начинается знакомство с красивой видеозаставки, а поскольку игра полностью локализована, приветствующий нас голос говорит на русском языке. Далее – меню и стандартный гоночный набор: карьера, одиночные заезды, онлайн.

Интересно, что помимо PlayStation Portable, Arctic Edge вышла также и на PlayStation 2 (в отличие от предыдущих работ студии Bigbig, анонсированных, но так и не добравшихся до прилавков), пополнив и без того огромную библиотеку игр для этой платформы. И все же главной для разработчиков была именно карманная версия, так что не ждите от PS2-варианта каких-то чудес. Очень надеемся, что, получив хвалебные отзывы о новой игре, Sony и Bigbig все же договорятся о разработке домашнего варианта Pursuit Force, главного сериала, принесшего студии широкую известность. Редакция «СИ» давно мечтает увидеть этот экшн в достойном консолей нового поколения качестве.

Карьера здесь зовется Festival. Структура самая обыденная: длинный список доступных гонок, выигрыш в заезде приносит очки опыта, как только наберется достаточная сумма, открываются новые испытания. Пока все стандартно: участвуем в самых первых (и самых простых) гонках, затем переходим к новым и более сложным соревнованиям, меняем автомобили, получаем апгрейды, изучаем новые трассы. Набрали нужное количество баллов, получите следующую порцию. Просто и заурядно.

А вот средства передвижения в Arctic Edge совсем не заурядные. Две первые части MotorStorm приучили к тому, что по «многофункциональной» трассе можно прокатиться практически на чем угодно – от кроссовых мотоциклов до огромных грузовиков. Портативная версия пошла дальше! Так как действие у нас теперь происходит в снегах, то, помимо стандартных багги, байков, легковушек и грузовиков,

ARCTIC EDGE – ОДНА ИЗ САМЫХ КРАСИВЫХ ГОНОК НА PSP.

есть возможность оседлать снегоход и даже погонять на причудливых ратраках – громадных бульдозерах, что разравнивают снег на горнолыжных склонах. Они, конечно, неповоротливы, зато как удобно сгребать в кучку любителей квадроциклов и бережно сгружать их с края пропасти.

А пропастей этих здесь хоть отбавляй. По доброй традиции, дизайн трасс в MotorStorm – главное его достоинство. Настолько интересных, разнообразных и необычных треков вы не встретите ни в одной другой игре на PSP. Каждый из них – маленький шедевр с кучей развилок, обрывов, трамплинов и путей для выигрыша. Причем

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепный дизайн трасс, большое количество средств передвижения, динамичный геймплей, хорошая графика.

НЕДОСТАТКИ Не самый увлекательный режим карьеры, лагающий Ad Hoc мультиплеер, практически не работающий онлайн.

РЕЗЮМЕ Портативный MotorStorm унаследовал отличный дизайн трасс, огромное количество всевозможных средств передвижения и захватывающий геймплей. И хотя он весьма хорош графически, прямолинейный и однообразный карьерный режим, а также полный провал с онлайном, мешают увлечь игрока всерьез и надолго. Но те часы, что вы все-таки проведете в обществе Arctic Edge, подарят немало радости, особенно если вы завзятый ценитель аркадных гонок.



Слева: Не всегда ландшафт в Arctic Edge белоснежно бел, многие трассы спускаются с гор вниз и позволяют вдоволь помесить грязь.

каждая из двенадцати трасс проложена так, чтобы одержать победу можно было на любом транспортном средстве. Например, для мотоциклов и квадов есть опасные узкие лазейки и дорожки, позволяющие, лихо балансируя на краешке обрыва, делать нескромные срезки и запросто перепрыгивать «больших» соперников, тяжело колесящих по основной дороге.

Сам геймплей практически ничем не отличается от «старшей» версии. Чуть упрощенная физика у мотоциклов, чуть более стабильная у больших грузовиков, но в целом играется все так же весело и с огоньком, как и прежде. Каждая гонка – это адреналин, плотная борьба и удовольствие. Игра не напрягает, не заставляет в бешенстве кидать консоль в стену. Даже если вы упали с обрыва, врезались в столб или вас раздавил бульдозер, будьте уверены, вы сможете еще всех догнать, перегнать и насладиться победой. Главное – знать трассу и понимать, где и на чем выгоднее ехать.

А что же с графикой? Да все с ней в порядке! Красивые фоны, приличная частота кадров, много соперников на трассе – все прилагается. Конечно, модель повреждения пришлось упростить, больше никаких десятков отлетающих деталек, измятых корпусов и вывороченных дверей. Машины мнутся, а у мотоциклов отваливаются колеса, но все это весьма условно и не особенно эффектно, тем более что играть все равно интересно и весело. При всем при этом графически Arctic Edge – одна из самых красивых гонок на PSP, ничем не хуже прошлогоднего FlatOut: Head On.

И все же у портативного MotorStorm есть парочка серьезных недостатков. И если с карьерой во всем полный порядок (разве лишь до чопорности традиционно), то с онлайном у Arctic Edge большие проблемы. Игра позволяет играть через Интернет, но вот найти нормальный сервер, подключиться и хотя бы стартовать гонку – уже огромная проблема, а уж если вам удалось все запустить, лагов будет море разливанное. Недалеко ушел и Ad Hoc мультиплеер. И пусть в локальной сети нет никаких проблем со стартом гонки и подключением, от вездесущего лага никуда не денешься – ездить ужасно некомфортно; особенно это касается мотоциклов, которые более чувствительны к рулению и не прощают мелких ошибок. Очень жаль, так как местные трассы и опыт «взрослой» версии показывают, что играть с живыми оппонентами в MotorStorm очень весело. Было бы, если бы не.

Подводя итог, хочется сказать, что портативная версия знаменитой гонки, вне всяких сомнений, удалась. Пускай мультиплеера все равно что и вовсе нет (но ситуация еще может исправиться), в одиночном режиме игра доставляет большое удовольствие. Интереснейшие трассы, множество средств передвижения, отличный саундтрек, включающий такие группы, как Chemical Brothers и The Prodigy, – все это заставляет запускать Arctic Edge вновь и вновь, проводя веселые гонки и, главное, отдыхая за игрой. **СИ**

КАК ЖЕ УДОБНО СГРЕБАТЬ В КУЧКУ ЛЮБИТЕЛЕЙ КВАДРОЦИКЛОВ И БЕРЕЖНО СГРУЖАТЬ ИХ С КРАЯ ПРОПАСТИ!



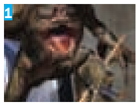


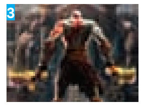
Радует, что от всех транспортных средств в игре остаются не только шлейфы из грязи и снега, но и следы на трассе.



Вверху: Каждую машину можно не только раскрасить на свой вкус, но еще и немного «доработать»: по ходу карьеры будут открываться различные декоративные детали.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy
2 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
3 God of War II

7.5



ТЕКСТ
Дмитрий Злотницкий



Справа: Финал поединка Старкиллера и Люка оставляет богатый простор для продолжения альтернативной версии оригинальной трилогии, и представители LucasArts не исключают, что таковое может появиться в обозримом будущем.

› Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition

С тех пор как впервые прозвучал анонс игры Star Wars: The Force Unleashed, позиционировавшейся как новая глава «Звездных войн», поклонники саги подписывали петиции и забрасывали представителей LucasArts посланиями со слезными мольбами выпустить ее и на персональных компьютерах.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action.slasher
Зарубежный издатель:
LucasArts/Aspyr Media
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
LucasArts (консоли)/ Aspyr Media (PC)
Требования к компьютеру:
CPU 2.4 ГГц, 2048 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.lucasarts.com/games/theforceunleashed
Страна происхождения:
США

На протяжении всех четырех лет разработки игры, главным героем которой стал тайный ученик Дарта Вейдера, Лукас со товарищи оставались глухи к просьбам геймеров. Однако, что самое удивительное, когда спустя почти десять месяцев после консольного релиза анонс PC-версии все-таки прозвучал, даже поклонниками «Звездных войн» эта новость была встречена со спокойствием, граничившим с равнодушием.

Пожалуй, главной причиной такого весьма прохладного отношения к игре стало то, что она не оправдала возлагавшихся на нее непомерных ожиданий – что, впрочем, вовсе не помешало ей стать бестселлером и разойтись тиражом в шесть миллионов копий.

Это был тот редкий случай, когда новинку по мотивам «Звездных войн» ждали не только преданные поклонники саги, но и вся игровая общественность. Если первых соблазняли сюжетным мостиком между оригинальной трилогией и приквелами, то остальных геймеров привлекали новыми технологиями, обещавшими перевернуть индустрию.

В отношении сюжета разработчики действительно ничуть не покривили душой. Сценаристы рассказали трагическую историю тайного ученика Дарта Вейдера по прозвищу Старкиллер, позволили поохотиться на последних выживших джедаев и пролили свет на происхождение повстанческого Альянса.

Игровой процесс же поначалу радовал возможностью почувствовать себя могущественнее Императора и Йоды вместе взятых, но стоило схлынуть опьянению от безумного драйва первых уровней, как приходилось признать, что перед нами отличная игра, но отнюдь не шедевр на все времена. Фактически The Force Unleashed оказалась просто качественным клоном God of War в декорациях «Звездных войн», без сколько-нибудь заметных собственных идей.

Как бы то ни было, минувшим летом анонсировали расширенную версию игры с совсем уж неприлично длинным названием – Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition (USE), которая была заявлена не только для консолей, но и для компьютеров.

PC-версия оказалась весьма требовательной к железу – одного только свободного места на жестком диске ей нужно почти двадцать пять гигабайт. Но это было бы не



Владельцы оригинальной версии The Force Unleashed для Xbox 360 и PS3 уже давно могли скачать уровни на Татуине и в Храме джедаев, а вот Хот стал эксклюзивом Ultimate Sith Edition.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Сюжет в лучших традициях «Звездных войн», возможность почувствовать себя самым могущественным джедаем в далекой галактике. Богатый арсенал комбо и суперспособностей.

НЕДОСТАТКИ Помимо присущих и оригиналу недостатков, вроде туповатого AI, которые никто и не думал исправлять, PC-версия отличается изрядной требовательностью к начинке вашего компьютера – если вы хотите играть с минимумом тормозов и на высоких настройках.

РЕЗЮМЕ Учитывая, что слэшеры заглядывают на персональные компьютеры лишь по большим праздникам, на The Force Unleashed стоит обратить внимание не только любителям творчества Лукаса. Только не надо ожидать от этой игры слишком многого.

СЕКРЕТ!

Актер Сэм Витвер, исполнивший в The Force Unleashed роль Старкиллера, озвучил в игре не только своего героя, но и самого императора Палпатина.

так и страшно, если бы она не отличалась капризным нравом, время от времени подтормаживая даже на мощных машинах.

А ведь Ultimate Sith Edition выглядит уже не так круто, как The Force Unleashed год назад, очевидно проигрывая прочим новинкам конца 2009 года, да и собственным консольным версиям.

Зато по сравнению с оригиналом несколько улучшилось управление. В PC-версии автонаведение все еще не идеально, но как будто с большей точностью угадывает желания игрока.

Как и в любой приличной игре по мотивам «Звездных войн», в The Force Unleashed было предусмотрено две концовки – светлая и темная. Чтобы как-то подсластить горькую пилюлю годичного ожидания, в USE добавили три дополнительных уровня, и два из них продолжают альтернативную версию развития событий. Сценаристы задались вопросом: а как развивались бы события классической трилогии, если бы к началу «Новой надежды» не Вейдер, а Старкиллер был ставленником Палпатина?

Первая из бонусных миссий приведет Старкиллера на пустынный Татуин, где он должен отыскать двух сами знаете каких дроидов с украденными планами «Звезды Смерти» и бросить вызов престарелому Оби-Вану Кеноби. Второй дополнительный уровень позволяет нам принять участие в одной из самых зрелищных и знаменитых битв в истории «Звездных войн» – штурме базы повстанцев на заснеженном Хоте.

Разработчики бессовестно – и, отдадим им должное, мастерски – играют на ностальгических чувствах всех, у кого до сих пор каждый раз при звуках имперского марша по коже пробегают мурашки. Сложно описать словами, какие эмоции испытываешь, когда, легким мановением руки разбрасывая вамп и повстанцев, прорываешься через обледенелые катакомбы базы «Эхо», чтобы скрестить клинки с самим Люком Скайуокером, или готовишься померяться силами с Бобой Феттом, посланником хитрого Джаббы.

Канонический же дополнительный уровень предлагает нам вместе со Старкиллером совершить экскурсию в полуразрушенный Храм джедаев, который непонятно почему спустя примерно полтора десятка лет после гибели Ордена наводнен подразделениями штурмовиков. К сожалению, тут разработчики немного пожадничали – на Wii, PS2 и PSP в стенах Храма разворачивались события аж трех миссий, но лишь последняя из них – в ней главный герой пытается узнать правду о своем происхождении и проходит традиционное испытание джедаев – была адаптирована для PC и старших консолей.

На радость тем, кто еще год назад ознакомился с оригинальной версией The Force Unleashed и не горит желанием возвращаться в места боевой славы, совсем не обязательно заново проходить игру – все дополнительные уровни доступны с самого начала. Причем в них Старкиллер уже щеголяет весьма внушительным арсеналом способностей, обладая которым, все три миссии можно с легкостью пробежать за полтора-два часа.

За последние годы большие игры по «Звездным войнам» стали на PC настоящей редкостью, а вволю помахать световым мечом нам и вовсе не удавалось аж с 2003 года, когда свет увидел экшн Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy. И если вы неравнодушны к приключениям в далекой галактике, то просто не имеете права пройти мимо The Force Unleashed: USE – отговорка, что игра не вышла на PC, больше не действует. За возможность прогуляться по знакомым с детства Хоту и Татуину, скрестить клинки с легендарными героями саги Лукаса и принять участие в формировании Альянса повстанцев не жалко простить Ultimate Sith Edition все недоработки и даже ее откровенную вторичность. **СИ**



Вверху: В поисках планов «Звезды Смерти» герою приходится, силой прорвавшись к Джаббе, сразиться с его домашним ранкором. Тем самым, которого в «Возвращении джедая» убил Люк Скайуокер.

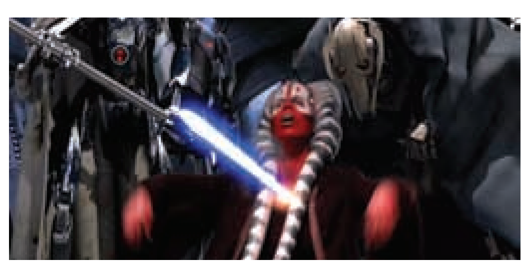


Сражаясь со Старкиллером, Оби-Ван гораздо активнее борется за свою жизнь, чем во время знаменитого поединка с Вейдером на борту первой «Звезды Смерти». Впрочем, для престарелого джедая в любом случае все закончится печально.

Три смерти мастера-джедая

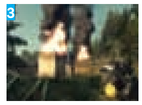
Из мастеров, входивших в состав Совета джедаев на момент событий «Мести ситхов», пережить падение Ордена удалось, помимо Йоды и Оби-Вана, еще и Шаак Ти, которая стала одной из первых жертв Старкиллера. Первоначально Лукас хотел сгубить краснокожую джедайку задолго до событий The Force Unleashed. Для третьего эпизода саги было снято аж две различных сцены ее гибели. В первом варианте в самом начале фильма ее на глазах у Энакина и Оби-Вана убивал генерал Гривус. Согласно второму, она должна была погибнуть во время штурма Храма джедаев от руки только что присягнувшего Палпатину Дарта Вейдера.

Оба эпизода впоследствии были признаны неканоническими, хотя первый из них можно увидеть в вырезанных сценах на DVD-издании «Мести ситхов».



ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 ArmA 2
2 Modern Warfare 2
3 Battlefield: Bad Company

7.5





ТЕКСТ

Степан Чечулин

Operation Flashpoint: Dragon Rising

Если бы человек умел довольствоваться тем, что имеет, а не зариться на достояние соседа, он всегда наслаждался бы миром и свободой.
(Ж. Лабрюйер)

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Codemasters
Требования к компьютеру:
CPU 2.6 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
до 32
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.flashpointgame.com
Страна происхождения:
Великобритания

В 2005 году британцы из Codemasters что-то не поделили с чехами из Bohemia Interactive, после чего обе компании бодро пошли каждая своим путем: одна взялась конструировать сумасшедшей сложности военные симуляторы, другая... вроде как занялась тем же самым. За четыре года, минувшие с размолвки, разработчики из Bohemia Interactive собрали уже две части ArmA, причем обе игры созданы, что называется, в лучших традициях Operation Flashpoint. Ну а Codemasters выкатила наконец Operation Flashpoint: Dragon Rising – и, мягко говоря, обманула ожидания общественности. Все надеялись увидеть очередной симулятор боевых действий с зашкаливающим уровнем сложности и реализма, англичане же сделали чисто консольный шутер с китайцами в роли мишеней. В итоге Dragon Rising оказалась не в самом выгодном положении: теперь конкурировать приходится не с чудовищно сложной и недружелюбной к новичкам ArmA 2, а с яркой, дорогой (тупой, как пробка, впрочем) Modern Warfare 2. И, увы, голливудского размаха постановка Infinity Ward, по понятным причинам, превосходит новую Operation Flashpoint практически по всем статьям.

Фуражка деформирует голову

В процессе разработки Dragon Rising PR-служба Codemasters изо всех сил давила слезу ностальгии из поклонников первой Operation Flashpoint. Говорливые сотрудники сулили огромную территорию, невероятного качества графику, беспрецедентный уровень реализма, возможность управлять техникой. И все свои обещания разработчики вроде бы и сдержали, но не так, как того ожидали поклонники сериала.

Номинально здесь действительно есть внушительных размеров остров, куда в один прекрасный день и высаживается корпус морской пехоты США, прибывший на помощь России. Карта изображает участок местности размером (по субъективным впечатлениям) чуть ли не со всю Сибирь: кругом леса, поля, где-то текут реки и плещутся озера. Беда в том, что все это раздолье непосредственно в игре никак не чувствуется. Если в той же ArmA 2 задание начиналось в паре километров от центра событий, а мы сами подбирали оптимальный маршрут к цели, а также тактику выполнения задания, то в Dragon Rising мордобой стартует резко и без предупреждения сразу после высадки.

Как правило, группу из четырех бойцов выбрасывают в двухстах, максимум трехстах метрах от противника, так что далеко бегать не нужно – в такой ситуации успеть бы в траву упасть, пока китайская пуля не настигла. До всех дополнительных целей тоже рукой подать: скажем, до установок ПВО бежать метров сто, а пятьсот до вражеского поста – это по здешним меркам чудовищно далеко.

Впрочем, разработчики все-таки хотели создать ощущение, что расстояния весьма внушительны, и превратили бой в странное действо. Так, стометровку боец пробегает аж за тридцать пять секунд (даже близко не укладываясь, заметим, в минимальный норматив российской армии), военный джип на полной скорости проезжает милю за долгие пять минут, вертолеты тоже летают медленно и печально. Столь странная подача расстояний отразилась и на стрельбе. Воевать действительно сложно, но лишь за счет того, что подопечные бойцы – слепые котята, которые с двадцати шагов врага толком разглядеть не могут. Причем оптические прицелы на винтовках, которые в реальной жизни позволяют вести снайперский огонь на дистанции до 600-800 метров, в нашем

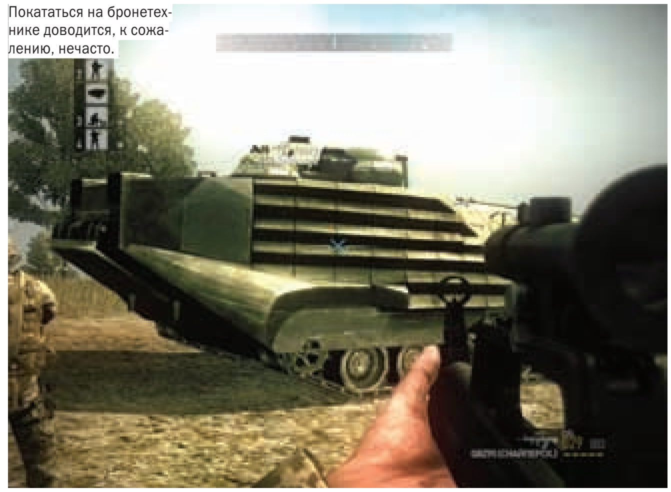
НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Динамичный геймплей, отлично поставленные батальные сцены, неплохая графика, разнообразие миссий.

НЕДОСТАТКИ Почти не дают поездить на бронетехнике, не самые умные напарники, картонный сюжет.

РЕЗЮМЕ Главный недостаток игры (для кого-то, впрочем, бесспорное достоинство) в том, что Codemasters вдруг сделала не зубодробительно сложный симулятор военных действий, а поставила яркий боевик в лучших традициях «Падения "Черного ястреба"» Ридли Скотта. Говорить о реалистичности не приходится: в игре много стрельбы, красивых взрывов, а враги отправляются на тот свет толпами. Operation Flashpoint: Dragon Rising неплохо рисует картину большой войны, но по сути остается в меру веселым военно-полевым экшном.


Напарника в такой боевой раскраске легко спутать с деревом.


Покататься на бронетехнике доводится, к сожалению, нечасто.

случае служат чем-то вроде модного аксессуара, ничего толком не увеличивая. Из-за этого каждая стычка превращается в долгую, но довольно бестолковую перестрелку. Дыма много, кругом пальба, но толку – чуть. Чтобы не растратить все патроны «в молоко», жизненно необходимо подбираться к противнику чуть ли не на расстояние плевка, так что каждый бой разделяется на два этапа: нервная пробежка под огнем противника, затем жестокий расстрел врагов в упор. И все это странным образом напоминает ту же Modern Warfare 2 в полях.

Войны начинают, когда хотят, но заканчивают – когда могут

Миссии же построены по проверенной схеме. Практически все цели начальство сообщает в сухом текстовом брифинге перед боем, а в процессе сражения никаких сюрпризов не бывает. Сам бой – жестко заскриптованный спектакль, где исход операции зависит только от успешных действий нашего отряда. Мы расчищаем дорогу танкам, которые самостоятельно не прорвутся, даже если в засаде останется один несчастный автоматчик, а захват аэропорта командование засчитает только тогда, когда главгеройский сапог окажется в указанном невидимым режиссером месте.

Впрочем, снова отдадим должное разработчикам за то, что они всячески пытаются создать ощущение масштабных событий: здесь постоянно в неведомую даль бегут наши солдаты, в облаках пыли куда-то уносится бронетехника, в небе барражируют вертолеты, накрывая ракетами невидимых нам противников. Спектакль, спору нет, выглядит красиво, но быстро понимаешь, что эта орава – лишь статисты, которые без нашей помощи не смогут защитить деревушку или сбить неожиданно появившийся вражеский вертолет. Там, где чехи из Bohemia Interactive делают ставку на подлинную реалистичность и пытаются смоделировать настоящую войну с ее роковыми случайностями и непредсказуемостью, Codemasters выстраивают гигантских размеров аттракцион, в котором все происходит по заранее составленному сценарию, а случайности исключены. Пристегните ремни, полет начинается.

Правда, миллионы условностей не помешали создателям придумать довольно увлекательную игру. Какими бы смешными ни были перестрелки, они умудряются захватывать и щекотать нервы. В радиоэфире постоянно раздается мат угодивших в переплет товарищей, попавшая под обстрел техника красиво взрывается, над головой то и дело угрожающе свистят пули, заставляя кубарем катиться в канаву в поисках укрытия. Враги, опять же, нападают обычно большими группами, только успевай отстреливаться. Плюс разработчики ловко тасуют миссии, так что скучать не приходится: то мы десантируемся буквально на голову противника, в следующую минуту пробираемся под покровом ночи в тыл врага, чтобы взорвать всю его бронетехнику, затем обороняем богом забытую деревню от толпы разъяренных китайцев.

Причем потерпеть фиаско достаточно сложно. Чтобы игроки не запутались, враги помечены красными ромбиками, цели обозначены белым цветом, ну а до ближайших чекпойнтов легко добежать, ориентируясь по желтым флажкам. При этом на точках сохранения погибшие товарищи возвращаются

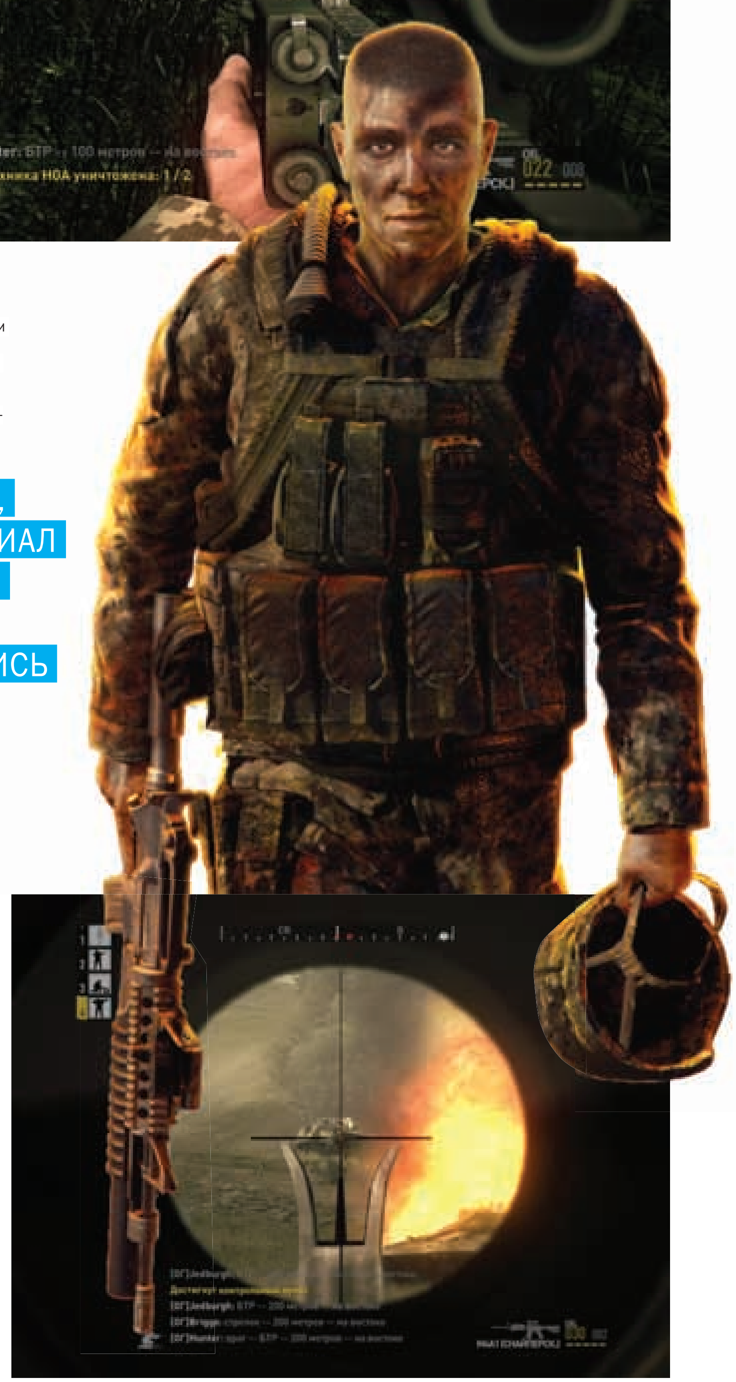
Китайцы, гоу хоум

Мы уже начинаем привыкать к тому, что для подобных военных игр сюжеты придумывают какие-то сбрендившие подражатели Тома Клэнси. Апофеозом безумия сегодня по праву можно считать сценарий только что вышедшей Modern Warfare 2, но и Operation Flashpoint: Dragon Rising изо всех сил пытается не отставать. Итак, в недалеком будущем, когда нефти в мире почти не осталось, Китаю, понятное дело, стал грозить полный и безоговорочный коллапс. В этот драматический момент к власти в Поднебесной пришли больные на всю голову политики, которые решили сиднем не сидеть, а приватизировать российские нефтяные месторождения на острове Скира. В общем, китайцы двинули свои войска, а наше правительство то ли от растерянности, то ли просто в шутку вызвало на помощь армию США. Заокеанские друзья тотчас откликнулись на призыв русских, выслав навстречу китайцам корпус морской пехоты. Собственно, мы в составе этих сил и выдворяем узкоглазых захватчиков домой. Боже, храни Америку.


Слева: Если героя подстрелили не насмерть, достаточно позвать медика с волшебным шприцем.







в строй невредимыми, а раны, полученные в перестрелках нашим героем, чудесным образом затягиваются. Для тех же, кто жаждет сложностей, предусмотрены два дополнительных режима: «опытный» и «ветеран». В первом варианте половина подсказок исчезнет без следа, а напарники не будут возрождаться на контрольных точках, последний уровень для настоящих космонавтов – подсказок нет вообще, сохраняться во время миссии нельзя, в общем, развлечение адово. Правда, усложнять себе жизнь особого смысла нет, ведь реалистичнее игра от этого не станет, а варианты решения проблем останутся прежними – прийти куда нужно и все сделать самолично.

Проигранное сражение?

Несмотря на то что Operation Flashpoint: Dragon Rising бесконечно далека от реальной жизни, широкой аудитории она понравится больше, чем неуклюжая ArmA 2. Если в творение Bohemia Interactive сразу после премьеры играть было просто невозможно, а подоспевшие патчи исправили дело лишь отчасти, то Dragon Rising никакими смертельными недугами не страдает: она и без заплаток стабильно работает, выдает красивую картинку, враги и друзья не застревают в декорациях и не плутают в трех соснах. Садись да играй. Codemasters не пожелала сойтись на поле боя со своими бывшими подопечными, выступив в несколько ином жанре. Проблема в том, что, обойдя сериал ArmA по флангу, британцы лоб в лоб столкнулись с Modern Warfare 2 и Battlefield: Bad Company. А вот с этой парочкой Dragon Rising тягаться просто не в состоянии. **СИ**

Вверху слева: Полетать на вертолете дадут лишь единожды за всю игру.

Вверху справа: Не стоит удивляться, если буквально на расстоянии вытянутой руки появится вражеская машина. Такие уж тут правила.

Внизу справа: Уничтожать технику винтовочным огнем все-таки нельзя.

ПРОБЛЕМА В ТОМ, ЧТО, ОБОЙДЯ СЕРИАЛ ARMA ПО ФЛАНГУ, БРИТАНЦЫ ЛОБ В ЛОБ СТОЛКНУЛИСЬ С MODERN WARFARE 2 И BATTLEFIELD: BAD COMPANY.

Несмотря на довольно низкий уровень реализма, на таком расстоянии подбить БМП непросто.



5.0

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Portal
2 CellFactor: Psychokinetic Wars
3 Penumbra: Requiem

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: action-adventure
Зарубежный издатель: HeadUp Games
Российский издатель: «Бука»
Разработчик: DnS Development
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 2.3 ГГц, 512 RAM, 512 VRAM
Онлайн: www.dns-development.com/twinsector.html
Страна происхождения: Германия



Вверху: От назойливых шаров-электрошокеров не убежишь и не спрячешься.



Справа: Падение с большой высоты можно смягчить, перед приземлением нажав правую кнопку мыши.

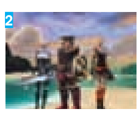
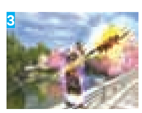
Twin Sector

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Несмотря на напрашивающееся сравнение, Twin Sector мало похожа на Portal, хоть и заимствует у творения Valve ряд стилистических и геймплейных ходов. Главная героиня Эшли Симмс просыпается в подземном комплексе и отправляется восполнять пробелы в своей дырявой памяти. Обычное оружие девушка не признает, а универсальному проделывателю дырок предпочитает gravity gun… то есть чудесные перчатки: левая притягивает предметы, будь то стальные ящики или бочки, правая позволяет бросать их со страшной силой. Собственно, с учетом этих способностей и построены здешние уровни: газовые баллоны взрывают хлипкие двери, решетки открываются при нажатии красной кнопки, которая может быть где угодно – даже на потолке; лазерные лучи в узких коридорах не отключаются, зато заслоняются любым объектом из металла. Проблема, однако, не в преградах как таковых, а в том, как они используются в головоломках. DnS Development не придумала ничего лучше, чем заставить нас прыгать по платформам и пользоваться самодельными лестницами из бочек, чтоб взобраться на выступ. В такие моменты игра жутко раздражает. Полчаса добираться до ключевой точки, попутно собирая важные вещи, чтобы потом одно неловкое движение перечеркнуло все старания из-за брешей в дизайне и плохо расставленных чекпойнтов… Нервы-то не железные, господа разработчики!

НЕДОСТАТКИ Примитивный и непродуманный геймдизайн: почти вся игра – цепочка одинаковых коридоров и пустых комнат; непослушная камера вкупе с неотзывчивым управлением осложняет прохождение.

ДОСТОИНСТВА Любителям острых ощущений Twin Sector строго рекомендуется – здесь полно раздражителей.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Lineage II
2 Guild Wars
3 Perfect World

6.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель: Aeria Games & Entertainment
Российский издатель: Nival Network
Разработчик: Sonov Entertainment
Количество игроков: тысячи
Системные требования: CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
Онлайн: www.zzima.com/shaiya
Страна происхождения: Корея





Справа вверху: Новичкам предлагается тренироваться на пятнистых пауках и диких вепрях.

Справа внизу: Здешний PvP зиждется на захвате ключевых точек – алтарей и обелисков. При этом многочисленные битвы напоминают скорее дуэли, где сильный вечно гоняется за слабым.

Shaiya: Желания богини

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Игра создана в соответствии с традициями, сформировавшимися в жанре за последнее десятилетие, за это ее многие и не любят. Даже сюжет, чересчур мудреный и неоправданно пафосный, соткан из штампов: после гибели богини Этейн население фэнтезийного мира Теос разделилось на два враждующих лагеря – Альянс Света и Союз Ярости. На стороне первых бьются люди и эльфы, интересы последних отстаивают вейлы и нордейны. На каждую расу приходится три уникальных класса, от жрецов и разведчиков до колдунов и охотников. А вот выбор, к какой фракции примкнуть, мало на что влияет – набор способностей у светлой и темной сторон практически идентичен. Наматывание километров по локациям убивает удовольствие, уж больно часто разработчики используют функцию «copy/paste». Проблему отчасти решает покупка ездового животного, с ним быстрее, но от бесконечных равнин и гор никуда не деться. Копировали, впрочем, не только локации, но и задания. Большинство миссий сводятся к уничтожению пяти-десяти животных, будь то скорпионы или волки. Хотя изредка попадаются интересные квесты с полноценной предысторией, чаще всего нас просят доставить сообщение торговцу, стоящему рядом с отправителем. В однообразии кроется главная проблема Shaiya: игроки вынуждены сами придумывать себе развлечения, а о гильдиях вспоминаешь лишь тогда, когда начинаются рейтинговые битвы.

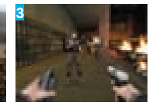
НЕДОСТАТКИ Заурядная MMORPG, не хуже и не лучше других, с тусклыми красками и утомительной прокачкой.

ДОСТОИНСТВА Если вы только начинаете знакомиться с онлайновыми RPG, присмотритесь к Shaiya – это идеальная стартовая площадка для неофитов. Четыре уровня сложности со своими отличительными особенностями.


РАСПРОДАНО ВСЕ?
small
medium
large
Играй просто!
GamePost
реклама
В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ТАКОГО НЕ БЫВАЕТ
* Быстрый и удобный поиск по сайту
* Профессиональные консультации продавцов
* Возможность доставки в день заказа
Dragon Age [DVD-Box, русская версия]
990 р.
Silent Hill Homecoming [DVD Box, EURO]
990 р.
FIFA 10 [DVD-Box, русская версия]
990 р.
Телефон: (495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

7.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1  2  3 

1 Call of Duty: Modern Warfare 2
2 Brothers In Arms DS
3 GoldenEye: Rogue Agent

Call of Duty: Modern Warfare: Mobilized

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Activision Blizzard
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
n-space
Количество игроков:
до 6
Онлайн:
www.modernwarfare2.com
Страна происхождения:
США




Вверху слева: Mobilized может похвастаться большим набором мини-игр, таких как «взломай компьютер» или «расстреляй толпу террористов из станкового пулемета».

Вверху справа: Мультиплеер радует разнообразием игровых режимов. Например, в Sabotage нужно заложить бомбу на вражеской базе, а в Survival – отбиваться от врагов, которых с каждой секундой прибывает все больше.

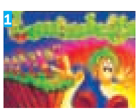
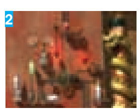

В сингле вас сопровождают два товарища, управляемые AI. Обычно они ведут себя более чем скромно и геройствовать не мешают.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Modern Warfare: Mobilized с честью оправдывает гордое имя Call of Duty. Ну, по крайней мере, очень старается. Сама по себе эта игра является приквелом к «взрослой» Modern Warfare 2: игрок выступает в роли бойца американского спецназа, который пытается отбить у мирового терроризма похищенную ядерную боеголовку. В погоне за злодеями придется изрядно поездить по свету, и надо отдать Mobilized должное – каждый из многочисленных этапов интересно подан и предлагает что-нибудь новое. На пути к победе доведется и поучаствовать в жарких и многочисленных перестрелках, и покататься на танке, и даже взять на себя дистанционное управление беспилотным самолетом-разведчиком. Все это хорошо, но, к сожалению, возможности DS накладывают на игру свои ограничения. Графика местами напоминает мультфильм про войну, враги появляются на экране в лучшем случае по трое, звуковое сопровождение, сами понимаете, оставляет желать лучшего… Или взять, например, мультиплеер. Большой выбор режимов, стабильная работа, возможность играть через Nintendo Wi-Fi Connection… При этом – мелкие неудобства, такие как невозможность общаться с товарищами в процессе игры, портят все удовольствие. Тем не менее, если говорить исключительно о DS, Modern Warfare: Mobilized имеет полное право претендовать на звание «шутер года».

НЕДОСТАТКИ Не самое удачное звуковое сопровождение, неудобное управление, во время онлайновой игры нельзя общаться с друзьями.

ДОСТОИНСТВА Динамичный геймплей, разнообразные уровни, большой набор режимов игры в мультиплеере, внушительный арсенал.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1  2  3 

1 Lemmings
2 Crazy Machines 2
3 Return of the Incredible Machine: Contraptions

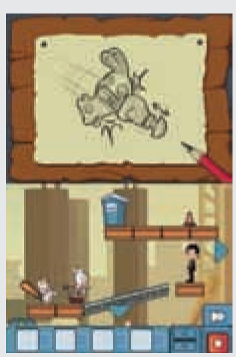
7.0

Rabbids Go Home

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
special.puzzle
Зарубежный издатель:
Ubisoft Montpellier
Разработчик:
Ubisoft
Количество игроков:
1
Онлайн:
http://rabbids.us.ubi.com/rabbidsgohome
Страна происхождения:
Франция





Вверху слева: Пройти Rabbids Go Home «с наскока» не получится – приключения кроликов растянулись аж на полторы сотни уровней.

Вверху справа: Как и на Wii, отныне главной целью кроликов является сбор всевозможного мусора – они хотят построить огромную башню и забраться по ней на Луну, которую объявили своей родиной.


Головоломки заставляют шевелить мозгами, но остаются достаточно простыми, чтобы не раздражать. Чувство меры отказало Ubisoft только в начале (слишком просто) и в конце (чересчур сложно).

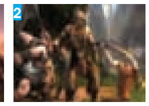
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Как известно, в этом году Ubisoft решила устроить бешеным кроликам беспощадный ребрендинг. Конкретно в случае с DS это выразилось в том, что мы получили двухмерную головоломку в духе Crazy Machines (она же «Заработало!» в отечественном варианте). Помните такую игру, где с помощью динамитной шашки, двух батареек, мотка веревки и трех досок нужно было соорудить механизм, который забросит баскетбольный мяч в корзину? Нынче нас ждет то же, только вместо мяча – кролик. Ставим на его пути трамплин, к месту падения подгоняем тележку, край пропасти отгораживаем стенкой и рассчитываем силу пинка по ушастой тушке так, чтобы в итоге он подкатился аккурат к унитазу, который и является выходом с уровня. Решение головоломок сопровождается забавными картинками, посвященными нелегкой жизни зайцев. На закуску – редактор уровней, позволяющий создавать собственные задачки и делиться ими с другими игроками. Тем, кому и этого мало, Ubisoft посвящает приложение My Rabbids: если вы являетесь счастливым обладателем DS со встроенной камерой, то сможете легко и непринужденно вставлять фигурки ушастых героев в свои фотографии. В общем, как поется в известной песне, «и от кроликов не спрятаться, не скрыться»…

НЕДОСТАТКИ Однообразие происходящего, свойства новых предметов нужно выяснять опытным путем, первые уровни очень уж простые, а концовка чересчур сложная.

ДОСТОИНСТВА Свежий взгляд на «Бешеных кроликов», интересные головоломки, возможность самостоятельно создавать уровни и делиться ими с товарищами, фирменный «кроличий» юмор.

6.0

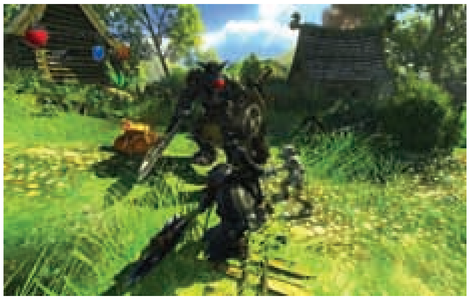
ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Братва и Кольцо
2 Eragon
3 The Lord of the Rings: Conquest

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action.slasher
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Gaijin Entertainment
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.4 ГГц, 1024 RAM, 512 VRAM
Онлайн:
dsb.games.1c.ru
Страна происхождения:
Россия



Вверху: Враги ранжируются по размеру. Соответственно, чем крупнее противник, тем труднее с ним справиться.

Внизу: Каждый уровень обладает своей неповторимой цветовой гаммой. В «Болоте», естественно, преобладают темные тона.



Две сорванные башни

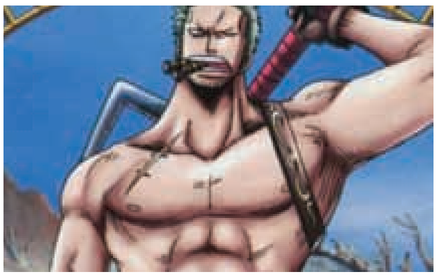
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ «Две сорванные башни» идет проторенной оригиналом дорогой, отсюда привычное отсутствие разнообразия и изобилие тоскливой рутины. Уже на начальном этапе игра раскрывает все козыри, коих негусто. Затем нам выдают мегапушку Всевластия с бесконечными патронами, которую даже не надо перезаряжать, – и пятнадцать минут мы гоняемся за белым козликом по клонированным коридорам, отстреливая сотнями инопланетных тварей и собирая сундуки с золотом. В дальнейшем меняются персонажи (в сиквеле дебютировали Мерин и Пипин), обстановка, оружие (холодное вместо огнестрельного и наоборот, плюс бревно Сени Ганджубаса), но суть остается неизменной: нас за руку ведут по прямолинейным локациям, монстры-близнецы прут толпами, главная цель – выжить в сражении. Победить непросто: враг хоть и туповат, но превосходит числом и имеет привычку окружать со всех сторон, а потому приходится постоянно прыгать и лихорадочно кликать мышкой в надежде, что по кому-нибудь да попадешь. Как ни странно, примитивная тактика срабатывает безотказно, да и игра благодаря подобным уловкам становится еще более угарной и безбашенной.

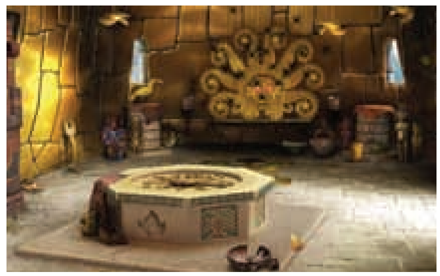
НЕДОСТАТКИ Не самый увлекательный, а порой просто ужасающе скучный слэшер. Хоть необычный сеттинг и отчасти спасает игру, отсутствие кооп-режима ее не красит. Специфический юмор понравится исключительно узкому кругу избранных.

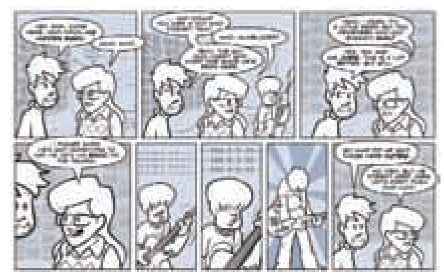
ДОСТОИНСТВА Дмитрий «Гоблин» Пучков рассказывает по ходу действия много интересного об упырях, хоть и встревает с монологами не вовремя. Некоторые моменты запоминаются надолго – например сцена спасения поросенка из горящего терема.

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру







98 Аркада

Игровые автоматы, или попросту аркады, – это такиездоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализированных залах. Они появились в конце прошлого века, но до сих пор популярны. В каждом номере мы рассказываем о новинках, которые достойны вашего внимания.

В этом номере:
One Py Berry Match W

114 Казуальные игры

Специальные простые маленькие игры для ваших мам, сестер, девушек и домашних животных. Их ограниченно годные версии есть на нашем DVD, если вам понравятся – можете прямо у нас и приобрести.

В этом номере:
Алабама Смит и Кристаллы судьбы
Реликвии Римской империи
Тропический фермер

110 Бесконечный холст

Авторы вебкомиксов не ограничены размером печатного листа. Полету их фантазии не мешает и необходимость идти на компромиссы с издателем. Так что немудрено, что именно на сайтах интернет-комиксистов появляются самые необычные истории, оформленные в разнообразнейших стилях.

В этом номере:
Starslip Crisis / Starslip
Chainsawsuit
Checkerboard Nightmare







122 Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:
Новости
Большой тест
Мини-тест

106 Настольные игры

Есть игры, где сражения происходят на бумажных картах, а участвуют в них картонные фишки или пластиковые модели. Практически Civilization и Heroes of Might & Magic, только без компьютера. Собственно, от них и произошли многие стратегии, которые вы знаете и любите.

В этом номере:
A Game of Thrones

116 Банзай

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:
Mahoromatic
Mahoromatic: Tadaima Okaeri
Триган
Kono Minikuku mo Utsukushii Sekai
GA: Geijutsuka Art Design Class
Mahoromatic
Kurogane



Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› One Py Berry Match W



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

«Страна Игр» мужает с годами, меняются рубрики, авторы приходят и уходят. Но что бы в редакции ни происходило, в одном вы можете быть уверены: здесь всегда есть люди, которые любят One Piece. Надеемся, и среди читателей таких достаточно, потому что сегодняшний выпуск рубрики будет интересен именно поклонникам этого аниме- и манга-сериала.

One Piece, каким бы неординарным и замечательно глубоким он ни был, нравится в основном детям – японским детям. Вот и недавний автомат по мотивам приключений Луффи и команды сделали с расчетом на молодую аудиторию – он совсем маленького размера, а стоять за ним удобно даже дошкольникам. Да только им, пожалуй, и удобно – для остальных экран расположен низковато. Такие кабинеты потомкам самураев не в новинку: в похожих поставлялись игры и по Naruto и, например, Dragon Ball. Но мы остановимся все-таки на сериале Эйитиро Оды – он нашему сердцу милей.

Первая версия One Py Berry Match вышла весной 2008-го, а автомат с тех пор каждые два месяца обновлялся – для Японии это обычная практика. Но действительно крупные изменения внесли в линейку лишь несколько месяцев назад, с запуском One Py Berry Match W: разработчики представили новых героев и усложнили боевую систему.

Пусть скриншоты вас не обманывают – это не файтинг, а тактическая игра, причем с использованием карт. Карты можно приобрести за 100 иен в самом автомате. Как раз с их помощью вы открываете персонажей, спецприемы и усиления. Бойцов немало: есть и забытые злодеи вроде закованного в броню Дон Крига, рыбины-тирана Арлонга, электрического бога Энеля, Вапола из снежной страны и даже никому не нужного красноносого пирата Фокси. Есть и более востребованные герои: представлены почти все члены организации Ситибукай, гигант Оз (который в виртуальном воплощении не такой уж и гигант) и его повелитель Мория, человек-леопард Роб Луччи, адмиралы Аокидзи и Кизару. Даже введенные год назад пираты-новички не остались за бортом – Трафальгар Ло и Юстасс Кид оказа-

> ДАЖЕ ВВЕДЕННЫЕ ГОД НАЗАД ПИРАТЫ-НОВИЧКИ НЕ ОСТАЛИСЬ ЗА БОРТОМ – ТРАФАЛЬГАР ЛО И ЮСТАСС КИД ОКАЗАЛИСЬ ИГРАБЕЛЬНЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ.

Внизу: Отвлекают от работы? Аргггггхххх... Опрокинуть стол!



Внизу: И Франки, и даже Брук в One Py Berry Match попасть успели.





Скорее в номер!

Автомат Sega Racing Classic, о котором мы писали в прошлом выпуске рубрики, уже приехал на тестирование в США. Отзывы неутешительные – оказалось, что это не столько римейк классической Daytona, сколько неумелый ее порт. Разрешение увеличили, а деревья так и остались из четырех спрайтов. В геймплее игра не отличается от оригинала, но музыку и машины авторам пришлось изменить.



Хочу!

Автоматы One Py Berry Match W, понятное дело, доступны только в Японии. Там они навсегда и останутся. Где еще массовому геймеру может приглянуться игра по мотивам аниме? На консолях для такой тактической драки места не найдется, так что большинству из нас остается только пускать слюни на скриншоты.





Так выглядит наводка удара с корабля. Для этой атаки нужна специальная карта с изображением одного из кораблей.



Врагов нужно сталкивать на бочки с порохом, а своих персонажей направлять к вот таким сундукам с сокровищами.

лись играбельными персонажами. Остальным досталась лишь поддерживающая роль: их определили на так называемые суперкарты. Суперкарты активируются во время боя и дают героям на поле временные усиления. В матче пригодятся заодно и карточки с изображениями кораблей – позволят выстрелить по врагам из корабельных орудий. Угол обзора камеры при этом меняется: вы лично целитесь и открываете огонь.

В начале раунда требуется активировать сразу три карты с персонажами. Герои после этого появляются на арене, и начинается пошаговый поединок с троицей противников. Очередность ходов определяется скоростью бойцов – кто быстрей, тот и действует первым. Огромного выбора приемов здесь не найти: на каждом шагу можно либо просто нападать, либо использовать спецприем. В последнем случае понадобится дополнительная карточка с атакой – ее нужно класть на отдельное круглое табло. На основном экране затем появляется таймер и стрелки; вы должны за ними следить и вовремя поворачивать карту, чтобы удар вышел в полную силу.

У простенькой боевой системы есть необычная особенность – от каждого удара соперников отбрасывает, как от пушечного ядра. Вы должны пытаться выбить противника за ринг или хотя бы прицельно кинуть его на бочку с порохом. А если злодей во время полета задевает другого героя, у бедолаги тоже отнимаются жизни. Иногда позволяют даже выбирать угол удара – ощущение, будто бы не дерешься, а в пошаговый пинболл играешь.

Обороняющаяся сторона без дела не сидит – каждое нападение можно отразить, если вовремя нажать на соответствующую кнопку. А когда ваш персонаж готов свалиться за пределы ринга, приходится молотить по кнопкам что есть сил – если повезет, герой в последний момент отскочит от края. Успех, кстати, определяется и «настойчивостью» бойца – параметр указан на картах.

Система простая, а поединки не затягиваются и не требуют от геймеров аналитического склада ума. Игра понравится только старым фанатам сериала, но уж для них-то сделано многое. Арены повторяют знакомые места из аниме (и по мотивам арки «Триллер Барк» локация есть, и по «Эниэс Лобби»), суперудары взяты прямо из свежих серий. И режимы есть как для кооператива, так и для одиночного, сюжетного прохождения. Сценарий, конечно, не слишком подробно изложен, но отдаленно события аниме должен напоминать. А фанатам и этого хватит. Остальным же, а особенно тем, кто в этой статье не понял ни слова, мы посоветуем срочно бросать дела и отправляться читать мангу One Piece. **СИ**

Внизу: На каждого игрока по три кнопки – разберутся даже первоклашки.

ПУСТЬ СКРИНШОТЫ ВАС НЕ ОБМАНЫВАЮТ: ЭТО НЕ ФАЙТИНГ, А ТАКТИЧЕСКАЯ ИГРА, ПРИЧЕМ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КАРТ.



Остров Эниэс Лобби в игре представлен вот такой локацией на мосту.

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте subscribe@glc.ru;
   – по факсу 8 (495) 780-88-24;
   – по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если ты производишь оплату в ноябре, то журнал будешь получать с января.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Еще один удобный способ оплаты подписки на твое любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ______________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ________________________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________
____
подарочный журнал ______________________
____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________________
область/край ______________________
город ______________________
улица ______________________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ______________________
телефон (код) ______________________
e-mail ______________________
сумма оплаты ______________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

› Fret Nice

XBLA, PSN АНОНС

Жанр: special.rhythm.music/action.platform.2d | **Издатель:** Tecmo | **Разработчик:** Pieces Interactive | **Дата выхода:** 2010 год

Как известно, даже из буханки хлеба можно сделать троллейбус. Разработчики видеоигр горазды и не на такие чудеса: кто бы знал, что пластиковый контроллер от Guitar Hero можно использовать в чем-то кроме очередного симулятора рок-звезды? Первой ласточкой стал платформер The Dishwasher: Dead Samurai, в котором второй игрок мог принять обличие призрачной гитары, помогающей главному герою. Вот-вот состоится релиз сайдскроллера Retro/Grade, позволяющего управлять космическим кораблем исключительно GH-контроллером. Но настоящим открытием станет Fret Nice, финалист прошлогоднего Independent Games Festival – в ней пластмассовой гитаре как способу управления будет отдана главная и единственная роль. Совпадение или нет, но выглядеть игра также будет как 2D-платформер (видимо, именно к этому жанру лежит душа всех инди-разработчиков), а отличие от прочих представителей жанра заключается преимущественно в управлении: с помощью гитары игрок перемещает персонажа (кнопки на грифе заставляют его идти в ту или иную сторону, поднятие грифа отвечает за прыжок), гитарой же наносит удары монстрам. Выглядит это так: при виде монстра наш герой должен, предварительно поднявшись в воздух, сыграть специальное соло, сложность которого зависит от типа монстра. Звуки атак органично ложатся на фоновую мелодию, создавая «живое» музыкальное сопровождение игры, как в Everyday Shooter.

За прошедший со времени участия в IGF год разработчики обрели издателя в лице Tecmo, и Fret Nice обзавелась более или менее твердой датой релиза, а также двухместным кооперативом и стильной графикой, напоминающей Lucidity. Оригинальным и интересным геймплеем она, хочется верить, обладала и до того, так что теперь от массовых геймеров ее отделяет всего ничего.

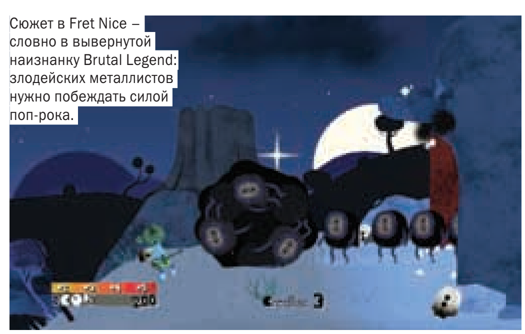
Алексей Косожихин



Гитары игроков связаны воедино – далеко не разбежаться.



Как и любая уважающая себя ритм-игра, Fret Nice вознаграждает серии удачных попаданий умножителями очков.



Сюжет в Fret Nice – словно в вывернутой наизнанку Brutal Legend: злодейских металлистов нужно побеждать силой поп-рока.

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр

- Military Madness: Nectaris, 95 Мбайт, $9.99
- Inferno Pool, 271 Мбайт, $9.99
- Trine, 355 Мбайт, $19.99
- Zombie Apocalypse, 741 Мбайт, 345 руб.
- Hasbro Family Game Night, 264 Мбайт, 1395 руб.

Демоверсии

- Pro Evolution Soccer 2010, 960 Мбайт
- Dragon Ball: Raging Blast, 358 Мбайт
- Ratchet & Clank Future: A Crack in Time (Krell Canyon Demo), 2.5 Гбайт
- Ratchet & Clank Future: A Crack in Time (Great Clock Demo), 2.4 Гбайт
- NBA 2K10, 467 Мбайт

Дополнения

- Topatoi: Spinning Through The Worlds – Arcade Style Pack, 5 Мбайт, бесплатно
- Marvel: Ultimate Alliance 2 – Character and Mission Pack, 122 Мбайт, $9.99
- Marvel: Ultimate Alliance 2 – Juggernaut Playable Character, 17 Мбайт, $1.99
- Dragon Age: Origins – Stone Prisoner, 178 Мбайт, $14.99
- Dragon Age: Origins – Warden's Keep, 102 Мбайт, $6.99
- Way of the Samurai 3 – Head & Apparel Items, 102 Кбайт, бесплатно
- Way of the Samurai 3 – Weapons DLC, 102 Кбайт, бесплатно
- Lumines Supernova – Bundle Pack (Holiday Pack, Classic Pack), 284 Мбайт, $4.99 или $2.49/шт.
- FIFA 10 – Live Season 2.0 All Leagues, $9.99
- Brütal Legend – Hextadon Map Pack, 100 Кбайт, бесплатно
- Trivial Pursuit – Sports Pack, 37 Мбайт, £3.99
- LittleBigPlanet – Anniversary Cake Costume, 1 Мбайт, бесплатно
- LittleBigPlanet – Spacesuit Costume, 1 Мбайт, бесплатно
- LittleBigPlanet – Halloween Mask, 1 Мбайт, бесплатно
- Pain – Elvira Character, 100 Кбайт, 35 руб.
- The Beatles: Rock Band – Abbey Road Separate Tracks («Maxwell's Silver Hammer», «Oh! Darling», «Because»), 17-42 Мбайт, £0.99/шт.
- Cross Edge – разные аддоны, бесплатно/35-140 руб.
- Midnight Club: Los Angeles – Police Car Pack, бесплатно
- EyePet – Hospital Styling Pack, 100 руб.
- EyePet – Wild West Styling Pack, 100 руб.
- EyePet – Lucky Dip Pack 1, бесплатно
- EyePet – Lucky Dip Pack 2, бесплатно
- EyePet – Lucky Dip Pack 3, бесплатно

› Axel & Pixel ★★★½

XBLA НОВИНКА

Жанр: adventure | **Издатель:** 2K Play | **Разработчик:** Silver Wish Games | **Размер:** 231 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

Грустно, когда форма преобладает над содержанием, ведь для игры баланс обеих составляющих чрезвычайно важен. Если поставить визуальную часть превыше всего, то можно очень легко потерять то, благодаря чему игра называется игрой. Творение Silver Wish Games едва не переступило эту черту – еще чуть-чуть и играть в Axel & Pixel могли бы только законченные эстеты. При беглом осмотре мы видим прекрасную адвенчуру с необычным графическим решением. Сочетание фотографических коллажей и векторных персонажей невольно напоминает Samorost с ее флэшевой начинкой. В XBLA-игре это смотрится странно и непривычно, по сути, каждый новый уровень ожидаешь только ради того, чтобы продлить это приятное чувство соприкосновения с Причудливым. Сюжет же все это очаровательное безобразие объясняет неожиданно легко: главные герои, художник Аксель и его пес Пиксель, по вине злобной красной крысы (практически подчистую списанной с Крэколиса из репертуара комик-труппы The Mighty Boosh) всего-то навсего попали в страну снов. Аксель – личность творческая, так что удивляться царящему у него в голове беспорядку не приходится.

Сама игра при этом состоит из чередующихся в неизменном порядке «экранов», на каждом из которых приходится творить стандартные для point-and-click дела, изредка отвлекаясь на мини-игры и QTE-сценки. Пригодятся даже навыки пиксельхантинга – по уровням запрятаны кости для Пикселя и краски для его хозяина. Пробежать игру можно за один вечер, и, собственно, на этом-то все и кончится: выглядит игра куда как более обещающей, чем является на деле. А линейность Axel & Pixel начисто убивает любое желание повторить прохождение. Более того, даже первое знакомство может закончиться неудачей: разработчики не особо старались занять игрока: вещи из инвентаря используются сами, все действия выполняются в строгом порядке – такое ощущение, будто на этой вечеринке геймер – лишний, игра вполне может справиться и без него. И все же впечатлений Axel & Pixel дарит немало, это уж точно.

Алексей Косожихин



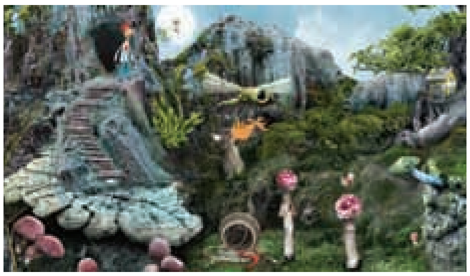
С ледяным гигантом (на заднем плане) придется сражаться и в самом начале игры, и в самом ее конце.



Короткие экшн-сценки проходятся с помощью QTE.



При таком количестве деталей на экране глаза разбегаются.



Внизу: Многие «спрятанные» объекты не больно-то и спрятаны.

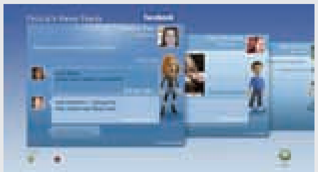


Внизу: Не все действия очевидны, но практически всегда можно «прокликать» весь экран в надежде попасть куда надо.

Новости

Алексей Косожихин

Как мы уже писали, некоторым счастливчикам уже доступно свежее обновление дашборда Xbox 360. К сожалению, как оказалось, нашим соотечественникам от него чего-то особенного ожидать не стоит: Last.fm на консоли будет работать только в США и Великобритании, Facebook в России не особо популярен, а Twitter пока что просто не локализован – если в настройках консоли стоит русский язык, то приложение встречает нечитаемой абракадаброй.



Тем временем в США Microsoft начала тестирование «системы наград» для пользователей Xbox Live. Награждать она собирается за покорное вливание финансов в их денежную машину – 200 MP за обновление золотой подписки на год, столько же за подписку на Netflix и так далее. Серебряных подписчиков, конечно, поощрять будут гораздо меньше, да и тратить заработанные поинты можно будет с соблюдением некоторых (неизвестных пока) условий.



Майкл Пахтер, Ванга от игровой индустрии, снова делится прогнозами на будущее. По его словам, в обозримом будущем стоимость золотой подписки на Xbox Live начнет повышаться. Логика Майкла проста: Microsoft, мол, поставила крест на PC-гейминге и хочет, чтобы все играли только на Xbox 360. Для этого она создает эксклюзивный для консоли контент (легкий доступ на Netflix, например), а как только большинство геймеров «подсядет» на выгоды золотого Лайва – сразу же поднимет его стоимость, заработает кучу денег.

Вышеупомянутый Netflix, кстати, несмотря на все разговоры об «эксклюзивности», на днях был запущен и на PS3. Пока что для доступа к его обширной видеобиблиотеке требуется купить специальный диск (и, разумеется, подписаться на сам сервис за девять долларов в месяц), но Sony обещает в следующем году включить доступ к Netflix в одну из новых прошивок приставки.

Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр
- Wallace & Gromit (2-4 эпизоды), 372-434 Мбайт, 800 MP/шт.
- Inferno Pool, 151 Мбайт, 800 MP
- Rainbow Islands: Towering Adventure!, 93 Мбайт, 800 MP
- Tower Bloxx Deluxe, 70 Мбайт, 800 MP
- Panzer General: Allied Assault, 237 Мбайт, 800 MP

Демоверсии
- Marvel: Ultimate Alliance 2, 706 Мбайт
- NCAA Basketball 10, 962 Мбайт
- Left 4 Dead 2, 2 Гбайт
- CSI: Deadly Intent, 550 Мбайт
- Dragon Ball: Raging Blast, 261 Мбайт

Дополнения
- Operation Flashpoint: Dragon Rising – Skirmish Pack, 9 Мбайт, 400 MP
- Marvel: Ultimate Alliance 2 – Character and Mission Pack, 138 Мбайт, 800 MP
- Marvel: Ultimate Alliance 2 – Juggernaut Playable Character, 18 Мбайт, 160 MP
- Brütal Legend – Tears of the Hextadon, 108 Кбайт, 400 MP
- Dragon Age: Origins – The Stone Prisoner, 197 Мбайт, 1200 MP
- Dragon Age: Origins – Warden's Keep, 126 Мбайт, 560 MP
- Trivial Pursuit – Sports Pack, 39 Мбайт, 400 MP
- FIFA 10 – Live Season 2.0 All Leagues, 108 Кбайт, 800 MP
- Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers – Expansion Pack 1, 460 Кбайт, 400 MP
- The Beatles: Rock Band – Abbey Road Album, 240 Мбайт, 1360 MP
- The Beatles: Rock Band – Abbey Road Separate Tracks, 12-20 Мбайт, 160 MP/шт.
- DJ Hero – Extended Mix Pack 01 (50 Cent feat. Mary J. Blige «All Of Me» vs. Queen «Radio Ga Ga», Gorillaz «DARE» vs. Public Enemy «Can't Truss It»), 26 Мбайт, 480 MP
- Guitar Hero 5 – Classic Rock 2 Track Pack (J. Geils Band «Freeze Frame», Triumph «Lay It On The Line», Peter Frampton «Show Me The Way (Live)»), 121 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – All Hallows Eve Track Pack (The Misfits «Astro Zombies», Marilyn Manson «Beautiful People», GWAR «Gor Gor»), 114 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Foo Fighters Pack 03, 136 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Nirvana Bleach Pack, 60 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Wolfmother Pack 01, 149 Мбайт, 680 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Rob Zombie Pack 01, 71 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Queen Pack 01, 249 Мбайт, 1280 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Morningwood «Best of Me», Morningwood «Sugarbaby», Liz Phair «Rock Me», Joan Jett and The Blackhearts «Fake Friends»), 19-29 Мбайт, 80-160 MP/шт.
- Lips – The Supremes Song Pack («Baby Love», «You Can't Hurry Love», «Stop! In The Name Of Love»), 15 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips – Downloadable Tracks (The Pretenders «I'll Stand By You», Glenn Medeiros «Nothing's Gonna Change My Love For You», En Vogue «Hold On», The Supremes «You Keep Me Hangin' On», Bananarama «Shy Boy», Juice Newton «Angel Of The Morning»), 5-103 Мбайт, 160 MP/шт.

› Tower Bloxx Deluxe ★★★★☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: special.puzzle.action | **Издатель:** Digital Chocolate | **Разработчик:** Digital Chocolate | **Размер:** 70 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

Не удивимся, если читателю название покажется знакомым. Несколько лет назад оригинальная Tower Bloxx снискала особую популярность среди любителей поиграть на мобильном. В этот раз разработчики, уже успевшие тем временем породовать и владельцев PC, решили попытать удачи на Xbox Live Arcade. Суть игры осталась неизменной: игрок выступает в роли строителя небоскреба, а точнее – оператора башенного крана. Каждый этаж растущего под его чутким контролем здания – это отдельный блок, который следует приземлить ровнехонько на «крышу» предыдущего. Ну а жильцы будущего дома настолько нетерпеливы, что слетаются прямо во время строительства – они и награда и главный показатель успешности игрока. Идеальное попадание блоком на время увеличивает прирост населения, длинные серии также приветствуются. Но если здание строить криво, то оно начнет раскачиваться, что усложнит работу крановщика. Ошибок игра не терпит: раз промазал, два, три – все, хватит, начинайте заново.
В различных вариациях описанное выше предстоит выполнять во всех игровых режимах. Наибольший интерес представляет Build City, в котором имеютсмя даже элементы стратегии. Игроку здесь предстоит застраивать четыре района маленького городка пятью типами башен, расставлять которые позволяется в строго заданном порядке. Названия двух других, Quick Play и Time Attack, говорят сами за себя: в первом нужно просто строить башню до бесконечности (вернее, до трех ошибок), а во втором – пока не кончится время (лишние секунды можно заработать при достижении некоторых чекпоинтов, либо идеальными застройками). Не обделена Tower Bloxx Deluxe и мультиплеером: на выбор есть все те же Time Attack, но уже с четырьмя участниками, Battle (Quick Play с добавлением защитных и атакующих паверапов) и Co-op, в котором один игрок кидает блоки, а другой исправляет ошибки первого. Игра интересна, графика симпатична, но, признаться, хотелось бы чего-то большего. Дело в том, что почти все то же (с поправкой на графику) доступно и в существенно более дешевой версии для сотовых телефонов, а в некоторых моделях и вовсе является предустановленной игрой. Имеет ли смысл переплачивать?

Алексей Косожихин

Над оптимальной расстановкой башен еще предстоит подумать.



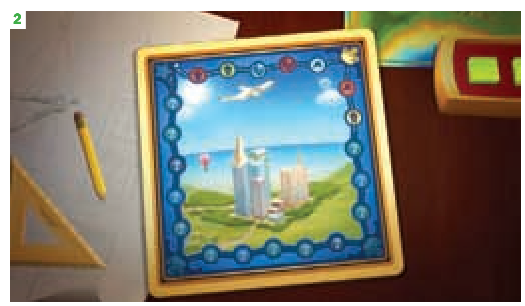
1: Чем выше здание, тем меньше времени добавляют чекпоинты.

2: По мере того как город наполняется жителями, игроку выдают всякие бонусы вроде наградной крыши.

3: Главное – не суетиться!

4: Желание людей жить повыше иногда поражает.









Ретроклассика

PS one Classics:
- Gex, 121 Мбайт, $5.99
- Oddworld: Abe's Oddysee, 470 Мбайт, $9.99
- Oddworld: Abe's Exoddus, 753 Мбайт, $9.99
- Disney's Pooh's Party Game: In Search of the Treasure, £3.99

Xbox Originals:
- Battlefield 2: Modern Combat, 6 Гбайт, 1600 MP
- Far Cry 2, 4 Гбайт, 2400 MP
- Colin McRae: DiRT, 6 Гбайт, 2400 MP
- Dead Space, 6 Гбайт, 1600 MP
- Army of Two, 5 Гбайт, 1600 MP
- Sonic Unleashed, 6 Гбайт, 2400 MP
- Midnight Club: Los Angeles, 6 Гбайт, 2400 MP

Virtual Console:
- Shinobi, ARC, 800 WP
- Fighting Street, TG-16, 800 WP
- R-Type, SMS, 500 WP
- Golden Axe, ARC, 900 WP
- Zombies Ate My Neighbors, SNES, 800 WP
- Rygar, ARC, 600 WP

› Digger HD ★★★★☆

PSN НОВИНКА

Жанр: action | **Издатель:** Creat Studio | **Разработчик:** Creat Studio | **Размер:** 92 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 345 руб.

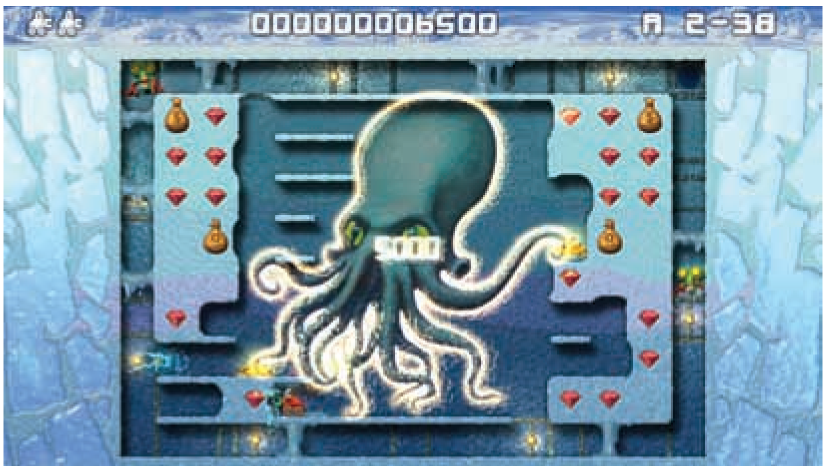
Digger HD от вездесущей Creat Studio является хорошим примером того, как надо делать римейки ретроигр. Разработчики не стали издеваться над трупом ветерана, а вместо этого бережно перенесли классический геймплей на новую платформу. Игрок занимается все тем же, чем и геймеры 1983 года: роет туннели и собирает бриллианты, попутно спасаясь от подземных монстров.

Значительной переработке подверглась графика: для незамысловатой в общем-то игрушки она на удивление здорово выглядит. Анимация окружающей среды и персонажей даже слишком проработана и показывает старых монстров с новой стороны – они уже больше не комичные кучки пикселей; ощущения, как если бы пакменовские привидения обернулись вдруг лавкрафтовской нечистью. За иллюстрацией прогресса далеко ходить не надо: в Digger HD под вывеской Vintage включена оригинальная версия игры из бородатых восьмидесятых. Изменения в ней коснулись лишь раскладки управления (не было тогда Sixaxis, увы) да музыки – от заводной Popcorn разработчики почему-то избавились. Быть может, не срослось с правообладателями.

Современных же игровых режимов два: Arcade и Survival. Суть первого заключается в поочередном прохождении серии уровней на результат, пока не кончатся жизни. Новую игру можно начать с любого уровня, но с набранными очками, увы, придется распрощаться. В Survival такой свободы уже не дано, да и жизнь всего одна – действовать приходится аккуратнее.

Оба игровых режима имеют также и coop-версии, которые позволяют второму игроку присоединиться к прохождению. Однако есть одно «но» – они исключительно оффлайновые. Да, Digger HD начисто лишена онлайн-мультиплеера, что на фоне многочисленных достоинств игры выглядит попросту странно. Спасибо хоть таблица рекордов имеется. Помимо этого необъяснимого казуса, все, что можно предъявить Creat Studio, так это извечное «Маловато будет!». Разработчики явно подошли к делу воссоздания Digger с энтузиазмом, но, создав основу, будто бы выдохлись, не наполнив игру контентом. И ценник в десять с лишним долларов финальный результат едва ли оправдывает.

Алексей Косожихин



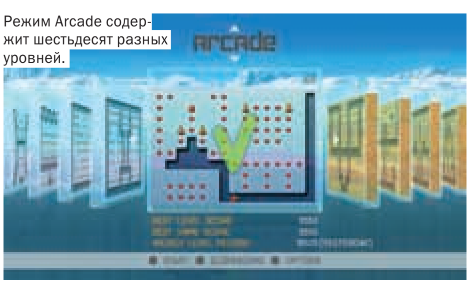
Слева: На некоторых уровнях запрятаны археологические реликвии, откопав которые полностью, можно получить щедрый дар в виде очков.



Врагам можно противостоять и с помощью различных паверапов.



На бонусных уровнях особо не покопаешь.



Режим Arcade содержит шестьдесят разных уровней.



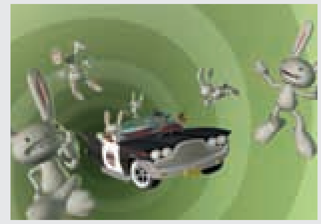
Количество монстров на единицу площади повышается очень быстро.

Яблоко от яблони

Своим появлением на свет оригинальная Digger была обязана вышедшей за год до нее игре от Taito под названием Mr.Do. Управлять в ней нужно было клоуном, роющим подземные туннели и собирающим вишенки. По пятам за ним следовали напоминающие динозавров монстры, убить которых получалось, лишь роняя им на головы большие яблоки. Несмотря на столь явные заимствования, Digger повезло обойти «оригинал» и стать гораздо популярнее.

Новости

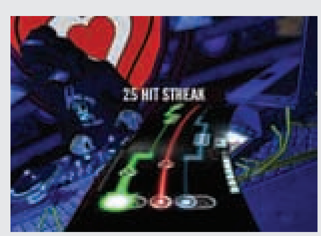
Telltale Games, производитель эпизодических квестов в популярных вселенных, собирается замахнуться на новые платформы. Пока что их игры выходят только на PC, Nintendo Wii и изредка на Xbox 360, но в ближайшем будущем Сэм и Макс, а также Уоллес и Громит могут появиться на PS3 и Mac, а там – чем черт не шутит – разработчики задумаются и о PSP Go.



Спустя несколько месяцев с летнего анонса наконец-то стали доступны награды для XBL-аватаров. Как и ожидалось, первой (и не последней – награды обещаны и для владельцев Left 4 Dead 2) игрой, реализующей такую возможность, стала 'Splosion Man. Чтобы получить четыре специальных предмета одежды (два для женских аватаров, два – для мужских), игрок должен сделать две вещи: разбить в игре хотя бы одно стекло и пройти кампанию в кооперативе. Вдобавок специальным вещичкам порадовались поклонники Bungie, влившиеся в новый сервис Halo Waypoint.



Activision объяснила, почему скачиваемый контент для DJ Hero стоит так дорого относительно «гитарных» игр – $5.99 за два трека и $7.99 за три. Дело все в том, что для Guitar Hero создание DLC гораздо проще – разработчики покупают лицензию на трек, и им остается только создать внутриигровую «табулатуру». С DJ Hero же дело обстоит по-другому: ведь для одного микса нужно купить лицензию сразу на две песни, да еще и приходится прибегать после этого к услугам профессионального диджея.



Настольные игры

Настолок на свете много, и все они разные – карточные, фишечные, семейные… Правила к одним умещаются на паре страничек, к другим едва влезают в объемистые брошюры. Мы расскажем вам о самых лучших играх – тех, что уже завоевали любовь геймеров всего мира, а теперь наконец-то порадуют и вас.



ТЕКСТ
Алексей Арбатский

› A Game of Thrones

Сага Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени» давно стала культовым произведением. Объемные характеры, живые (как правило, не долго) герои, великолепно проработанный фэнтезийный мир, отличный язык – если вы случайно не читали, очень советуем. Так стоит ли удивляться, что по этой (пока все еще) тетралогии делают настолки? Есть боардгейм, «живая» карточная игра и еще много чего. Изумляет другое – игрушки-то и правда хорошие, что большая редкость для разработок «по мотивам».

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Christian T. Petersen, Kevin Wilson
Зарубежный издатель:
Fantasy Flight Games
Российский издатель:
«Смарт»
Время игры:
3-4 часа
Количество игроков:
3-5 (до 6 в аддоне)
Для кого:
для любителей всласть повоевать и поклонников творчества Дж. Мартина

Сегодня речь пойдет о стратегическом сериале, по жанру боардгеймах «с примесью» варгейма – A Game of Thrones. Всего в этой линейке вышло два десятка коробок. Первая – собственно «Игра Престолов», есть еще куча аддонов, исправляющих ошибки оригинала и включающих дополнительные сценарии.

Начнем с того, что хотя игра очень хороша, она, увы, берет лишь один аспект рассказанной Мартином истории. Здесь нам не придется пробираться вместе с Арьей Старк через разоренные войной земли и не удастся вместе с Джоном Сноу постоять на Стене под ледяным ветром. И все потому, что играем мы за одно из семейств – Тиреллов, Ланнистеров, Старков, Баратеонов, а главы клана подобными мелочами не занимаются. Game of Thrones предлагает не событийный, а стратегический уровень саги, а значит, здесь нет места даже интригам. Честно говоря, несмотря на замечательные фишки со львами, розами, волками, да кракенами (гербами домов), игру с тем же успехом можно было посвятить Столетней войне, и кроме дизайна изменилось бы немногое. Так что берите под свою руку войска да земли и вперед – обижать соседей. А яд, кинжал и арбалет для сортира отложите до другого случая – здесь они ни к чему.

В начале каждого хода вскрываются три карты Вестероса, на них описание случайных событий, произошедших в этом сезоне, – набеги Одичалых, глад, мор, неурожай и тому подобные штуки. А кроме того вся информация об экономическом положении каждой из сторон – когда выпадает такая карточка, начинается фаза подсчета ресурсов. Вместо того чтобы, как во многих стратегиях, каждый ход складывать да вычитать, соображая, сколько нам досталось денег да на какую сумму удастся набрать войск, – в A Game of Thrones это делается, лишь когда выпадет соответствующая карточка. Например, пришла карта мобилизации – и мы выставляем на поле новые отряды в соответствии с количеством захваченных провинций с городами.



Вверху: «Железный трон», «меч» и «почтовый ворон» – кому все это достанется, тому и счастье.

Система очень остроумная, с одной стороны, она отражает то, как размеры владений влияют на военную мощь сторон-кланов, с другой – не заставляет игрока каждый ход делать сложные подсчеты. Правда, в оригинальной игре немного раздражало то, что правитель не знал, когда сможет получить новых воинов, и потому планировать ту или иную кампанию оказывалось весьма затруднительно. К счастью, уже в первом аддоне этот неприятный момент исправили – теперь заранее открываются сразу три карточки.

Кроме важных стратегических фаз, учитывающих пополнение, растущее влияние игрока и снабжение его армий, может выпасть проверка для «держателей» специальных бонусов – «почтового ворона», «меча» и «Железного трона». Заполучить один из них (или даже все) удается, приобретая политическое влияние, богатства и т.д. – все это показывают соответствующие маркеры на треке. Поскольку каждый такой бонус чрезвычайно ценен, борьба за них идет нешуточная, так что едва появится шанс оттягать меч или трон, положение дел на карте начинает стремительно меняться.

Однако борьбой за власть и влияние дело не ограничивается, мир Вестероса время от времени атакуют орды Одичалых (для тех, кто не читал, – что-то вроде дикарей-разбойников). Сделаны набеги просто и изящно: все игроки выделяют сколько-то



Внизу: Сцена для игры престолов. На первом плане земли Старков, чуть подальше Ланнистеры, Баратеоны, Тиррелы…



Коробочка с игрой.

маркеров влияния на поддержку защитников Стены, кто и сколько дал – не известно. Если сил для защиты хватает – Одичалые снова отбиты, если же нет, то владелец трона оказывается в незавидном положении. Согласитесь, неплохой способ сэкономить ценные маркеры, да еще и подставить противника.

Но, конечно, как во всяком «почти совсем варгейме», главное здесь – война. Она тоже сделана весьма оригинально. В первой версии у игроков было три вида войск – конница, пехота и корабли. Кавалерия представляла собой просто удвоенную фишку пехоты и оказывалась ценнее лишь тем, что требовала снабжения как одна фишка. В аддоне появилась еще и осадная башня, чрезвычайно нужная во время осады городов, да катапульта, усиливающая атаку, но совершенно бесполезная при обороне.

Войска ходят по областям-зонам, выгоняют оттуда отряды противника и захватывают для нас города и земли. В процессе экспансии мы стараемся учесть собственные интересы: определить, какие области для нас сейчас важны, а без каких пока можно бы и обойтись. Следить в оба глаза надо и за политическим влиянием, и за пополнениями армий, и за снабжением войск.

Сами сражения сделаны очень просто: выясняем, кто из противников и какими отрядами на этом «участке фронта» располагает, прибавляем к результатам силу персонажей, помогающих выиграть (персонажи – это карты героев Дж. Мартина), а иногда и наносящих противнику урон. Именно что иногда, если на карте персонажа нет соответствующего значка, он врагу не страшен. Правда, в первой редакции почти не бывало громких сражений, кардинально менявших расстановку сил в игре. Война выглядела как эдакая хитроумная пихня. Но, к счастью, первое же дополнение позволило почти полностью изжить этот досадный недостаток, поскольку карточки персонажей стали гораздо мощнее. К слову сказать, использовать героев (и героинь) нужно с умом, иначе, разыграв, например, могучего Молодого волка (самый сильный воин Старков, Роберт), в следующий раз задействовать его удастся, только когда в войне поучаствуют все остальные члены семейства. И надо трижды подумать, где выгоднее блефовать, разыгрывая слабую карту, а где рискнуть и жахнуть изо всех сил. Пока разработчики не увеличили силу персонажей, исход сражения частенько удавалось просчитать заранее, что наряду с невозможностью планировать свои действия придавало игре, безупречной с точки зрения математики, некоторую, извините за выражение, шизоидность – мы могли лишь гадать, когда получим налоги, зато точно знали, чем кончиться битва. Но благодаря тому, что теперь заранее вскрываются три карты Вестероса, а персонажи стали не в пример сильнее, положение дел принципиально изменилось. Отныне мы – в согласии со здравым смыслом – почти всегда знаем, когда в следующий раз пополним казну, и не имеем представления, чем кончится ближайшее сражение.

По-настоящему увлекательной делает пресловутую пихню боевая система а-ля старая добрая «Тайная дипломатия». Перед фазой войны все игроки в закрытую выставляют приказы для своих армий. Распоряжения могут быть такими: разграбить провинцию, атаковать, защищаться, двигаться, поддерживать соседей. В аддоне к ним добавили еще три варианта, фактически дублирующие стратегические фазы, – набрать пополнение в данной провинции, увеличить снабжение или получить маркеры влияния. Это нововведение позволяет не ждать, когда же придут подкрепления или улучшится снабжение, а получить все это незамедлительно. Такое вот изящное дополнение. Кроме того каждому дому добавили свои уникальные приказы – например, Роб Старк может двигаться с большой скоростью, ведя армию в бой. Затем приказы по очереди вскрываются и начинается большая и сложная заваруха… Пожалуй, вот тут-то по-настоящему и проявляется дух мартиновской «Игры Престолов», особенно если вы заключили какие-то договоры. Подставить союзника или неожиданно кому-то помочь, выполняя условия тайного сговора, – самое милое дело.

Однако при всех этих замечательных игровых находках первая часть оказалась весьма плохо сбалансированной. Кроме тех недостатков, которые упомянуты выше, в ней было далеко не все в порядке еще и с соотношением сил. Дело в том, что два участника, бравшие на себя роль Грейнджоев и Баратеонов, вступали в игру с более сильными флотами, чем у остальных. Конечно же, начинали они на островах и без кораблей не могли бы воевать вовсе, однако суда – очень мощная штука, поскольку позволяют перевозить войска быстро и притом на большие расстояния – кто владеет морем, тот владеет стратегией. Пока не наказуемо – возразите вы. Ведь в игре все как в жизни – моря не разъединяют, а объединяют. Так-то оно так… Но при этом строить новые корабли позволялось только на море. Что означает простую вещь: если ваш флот уничтожен, а огромная эскадра врага патрулирует прибрежные территории – новых судов вам не видать как своих ушей. Поскольку кораблики будут уничтожать уже, так сказать, на верфях. К тому же морей в игре не много, и можно запереть чужой флот так, что ему в результате сражения некуда отступать, а это означает быструю гибель всех судов. Вот и получается, что достаточно одного проигранного на море сражения – и все, привет горячий. Вы навсегда лишитесь флота, а скорее всего, и еще и окажетесь аутсайдером.

Но аддон спасает и тут: вводятся порты, «кусочки» суши, на которых разрешено сооружать корабли. Теперь можно сначала построить флот, а потом добиться господства на море.

Как бы то ни было, A Game of Thrones – прекрасная игра для любителей повоевать, очень вариативная, динамичная и притом великолепно оформленная. Да вот беда – в России-то локализована как раз оригинальная версия, та самая, которую мы с таким пылом и обличали. А значит, чтобы оценить «Игру Престолов» по достоинству, вам придется докупить еще и аддон на английском или на худой конец использовать дополнительные правила из него. **СИ**

Внизу: В правом верхнем углу «рыцарь цветов» – а говорят, он неотразим, просто писаный красавец.





«Что день грядущий мне готовит?!»

Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

› Captain America Volume 5

Капитана Америку придумали еще во времена Второй мировой. США не успели даже ввязаться в войну, а Кэп на страницах комиксов уже бил фашистов: первые истории с его участием появились в 1940-м, за год до атаки на Перл-Харбор. Капитан был героем своего времени – он олицетворял дух Америки, в едином порыве восставшей против немцев. Ну, или готовой восстать, если дело до того дойдет.

LOCAL

Формат:
50 глав
Время публикации:
01.2005 – 07.2009
Сценарист:
Эд Брубейкер
Художники:
Стив Эптинг,
Майк Перкинс и другие
Издатель:
Marvel Comics

Но война закончилась, и персонаж вдруг оказался не актуальным. У издателей не осталось выбора: им пришлось героя прикончить. По сюжету, Капитан упал в Атлантический океан и много лет считался мертвым. Но Marvel так просто с героями не расстается: в середине 60-х вышел комикс, где Стива Роджерса (это настоящее имя Кэпа, если кто не знает) обнаружили хоть и замороженным, зато целехоньким. Его вернули к жизни и поместили в новый ежемесячный комикс, без изыска названный Captain America. Там все еще говорили про фашизм и вспоминали военные преступления, но в остальном не отходили от норм супергеройского жанра: как-никак, действие разворачивалось в канонической вселенной Marvel, где живет Человек-Паук и все прочие.



Цикл Captain America продолжался несколько десятилетий и к 96-му он содержал более четырехсот глав. Тут-то редакторы Marvel и поняли, что история стала слишком объемистой и недоступной для новичков. Ее решили обновить и переосмыслить: авторы назвали первый сериал законченным и стали выпускать второй. Это была не последняя попытка издательства привлечь новую аудиторию: комикс потом перезапускался и во второй, и в третий раз. Слава, меж тем, к нему не возвращалась: с хитами вроде Amazing Spider-Man или Uncanny X-Men он соперничать все еще не мог. И ничего удивительного – сюжеты в Captain America много лет были банальными, а герои и злодеи скучными. Даже сам Кэп с его напускным патриотизмом казался старомодным и не интересным нынешней молодежи.

Только в 2005 году перезапуск прошел удачно – начался пятый том, который снова сделал Капитана одним из самых популярных героев Marvel. Скажем за это спасибо сценаристу Эду Брубейкеру: он не только взбудоражил общественность смелыми сюжетными ходами, но и просто сочинил хорошую историю.

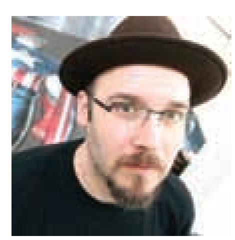
Как раз в этом комиксе Капитан Америка второй раз «погибает» – мы уже писали о его смерти в рубрике «Кроссформат». Эта новость попала даже в некоторые серьезные газеты, так что всплеск интереса к циклу легко объясняется. После трагических событий главным героем линейки стал бывший напарник Капитана по имени Баки – он был кем-то вроде Робина из Batman. Баки, кстати, тоже считался мертвым, но вернулся к жизни в начале пятого тома. Он «погибал» в сороковых и был также найден замороженным. Только обнаружили его не американцы, а советские ученые, что и привело к любопытным сюжетным поворотам.

Вы еще что-нибудь понимаете? Не удивительно, что сценарий кажется сложным: как-никак, выходит сериал больше 50 лет. Но в самом комиксе все это подается плавно, порциями, с явным расчетом на читателей-новичков. Вы можете вообще ничего о ге-



На ковер!

Эду Брубейкеру сейчас 42, а в индустрию комиксов он попал лет в двадцать с небольшим. Маститый автор начинал с создания карикатур для маленьких изданий, а затем перешел в стан сценаристов Marvel и DC. Там он работал над супергеройскими эпиками вроде Uncanny X-Men, Daredevil, Batman и Detective Comics. А еще писатель трудился над криминальными и детективными историями, среди которых известный цикл Criminal.







рое не знать, и все равно ни одной мелочи не упустите.

Получилось, что первая половина тома посвящена старому Капитану, а вторая – новому. Из Баки, как ни странно, вышел прекрасный протагонист, чуть ли не более удачный, чем из предшественника. Он не такой сильный и не такой смекалистый, как Стив, и об этом ему почти в каждой главе напоминают. Баки постоянно переживает и боится подвести товарищей по оружию, но от этого он становится только еще более интересным персонажем. В конечном счете преемник находит свое место в жизни и свою дорогу к сердцам фанатов – теперь у него поклонников не многим меньше, чем у Роджерса.

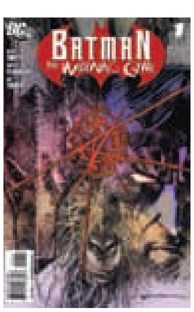
Пятый том читается как криминальный роман и увлекает не хуже блокбастера. Все выпуски связаны сквозным сюжетом: начинается история вяло и предсказуемо, но быстро набирает обороты. Видимо, сказывается опыт автора: Брубейкер много работал над детективными комиксами вроде Criminal и Incognito. К Captain America у него точно такой же подход: политическим интригам отводится не меньше места, чем дракам.

Хотя события цикла развиваются в каноничной вселенной Marvel, мир Captain America кажется маленьким и уютным. Персонажей тут немного, все друг друга знают, все под пером Брубейкера сыплют остротами. Изложена история так ровно и понятно, что экранизировать ее можно хоть сейчас, без всяких изменений.

Этим летом сюжет пятого тома подошел к концу. Теперь его продолжает цикл Rebirth, где Стив Роджерс… правильно, второй раз оживает. Ох уж эти комиксы, никому умереть нельзя. Воскрешение героя все мы предсказывали, но так рано его никто не ждал. Что греха таить, в мире, созданном Брубейкером, старомодный Кэп уже не нужен, его преемник прекрасно справляется. Остается надеяться, что Стив, вернувшись в наш мир, не сразу отберет у бывшего напарника звездно-полосатый щит. **СИ**



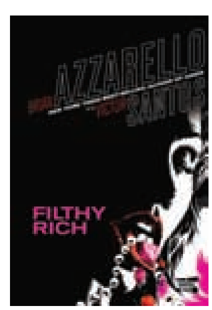
НОВИНКИ



BATMAN: THE WIDENING GYRE #01
На американских прилавках появился первый из двенадцати выпусков The Widening Gyre – это побочная история о Бэтмене со старомодными иллюстрациями. Сюжет интересный, написано хорошо, картинка действительно стильная.



28 DAYS LATER #01
События этого комикса разворачиваются по окончании истории из одноименной киноленты и до начала сюжета 28 Weeks Later. Главной героиней стала Селена, одна из выживших в первом фильме. Цикл явно рассчитан на фанатов сериала и интересен будет, прежде всего, им.



FILTHY RICH
Новая криминальная повесть от Брайана Азаарелло, автора 100 Bullets и недавнего Joker. Вся история умещается в толстом томе на двухстах с лишним страницах. Ничего оригинального Аззарелло не рассказывает, но и планку качества не снижает.

Бесконечный холст

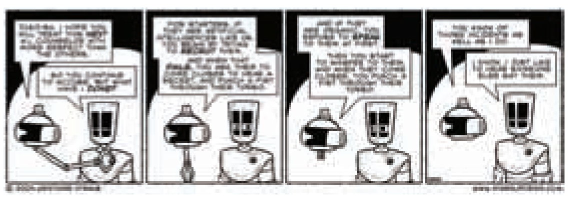


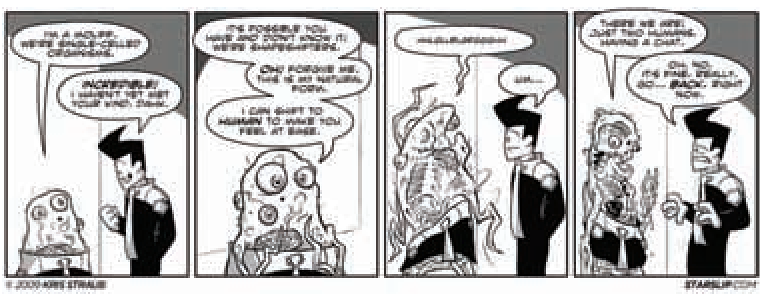
ТЕКСТ
Иван Костин

Как вы думаете, на сколько комиксов может хватить одного человека? Некоторые рисуют по одному, обновляя их раз в неделю и при этом не укладываются в установленные самим себе сроки, а другие выпускают целых пять, причем строго по расписанию. В этот раз мы обратим внимание на одного из более плодовитых авторов вебкомиксов – Криса Страуба.

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Kristofer Straub
(Кристофер Страуб)
Онлайн:
www.starslip.com
Выходит:
с 23 мая 2005 года,
каждый будний день





› Starslip Crisis/Starslip

Где лучше всего расположить крупнейший в Галактике мобильный музей искусств, дабы он мог перемещаться в разнообразнейшие уголки Вселенной, неся красоту и просвещение немытым массам? Правильно, на крупнейшем в Галактике списанном военном крейсере – именно так Мемнон Вандербим стал куратором «Фюзели», первого музея-на-космическом-корабле.

Starslip Crisis повествовал о трудностях содержания корабля-музея, на котором разнокалиберных бортовых орудий больше, чем экспонатов, и злоключениях экипажа: бывшего пирата, безответно влюбленной в Мемнона бортинженерки и раболепствующего инопланетянина. Когда же в ход истории вмешалась Полиция Времени, Вселенная была уничтожена, а команда «Фюзели», спасаясь от неминуемой гибели, перепрыгнула в параллельную реальность – где комикс называется просто Starslip, музей навеки оставлен на орбите Сатурна, а его экипажу выдан исследовательский корабль и сопровождающий офицер. Зачем? Дабы они могли заново составить карту окрестностей занятого нашей цивилизацией космоса, потому что из-за дипломатического конфуза раса сверхразвитых существ перенесла кусок галактики, заселенный людьми, в другое место.

Пародирующий и издевающийся над канонами как научной фантастики, так и искусствоведения (в особенности над факторами, влияющими на признание чего бы то ни было произведением искусства), данный комикс настоятельно рекомендуется к прочтению всем, кого волнуют эти две темы. Его единственный недостаток в том, что цветные стрипы можно пересчитать по пальцам одной руки.

ИНФОРМАЦИЯ

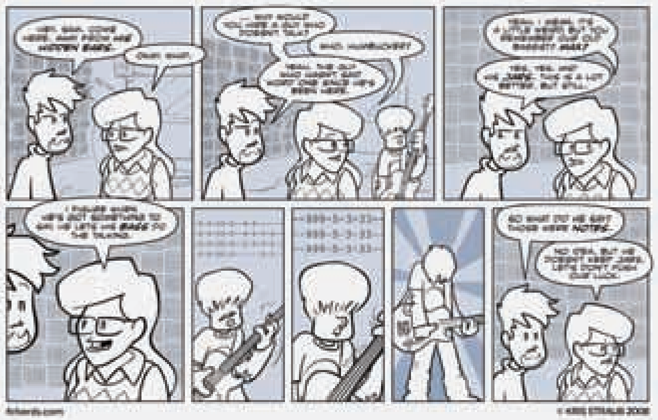
Автор:
Kristofer Straub
(Кристофер Страуб)
Онлайн:
www.chainsawsuit.com
Выходит:
с 12 марта 2008 года,
каждый будний день





› Chainsawsuit

Данный комикс, номинировавшийся на награду Harvey, сам по себе кажется довольно примитивным – три-четыре панели на стрип (первая зачастую занята заставкой какого-нибудь из параллельно идущих «сериалов», о героях которых читайте чуть ниже), простые рисунки, иногда даже без реплик. Однако его сила – в сочетании кошмарно черного юмора (см. к примеру, приведенный в качестве иллюстрации стрип, давший название комиксу), простых и понятных символов и, самое главное, неисчерпаемой фантазии автора. Вот лишь некоторые из сквозных персонажей: Повар, Который Ненавидит Готовить; Ленивый Кот (супершпион!); ДваКопа, человек, по ошибке окончивший полицейскую академию дважды и работающий за двоих; ученики Супершколы Пялящихся На Титьки 3, постоянно теряющие сознание от анимешного кровотечения из носу при виде сами-понимаете-чего… и экспортированный сюда после закрытия своего комикса Чекс, герой Checkerboard Nightmare. Садистично смешные шутки, заставляющие корчиться на полу от боли в боках, довольно прилипчивые идеи и, самое главное, ежедневные обновления – достаточные аргументы, чтобы внести просмотр Chainsawsuit в ваше расписание, не находите?



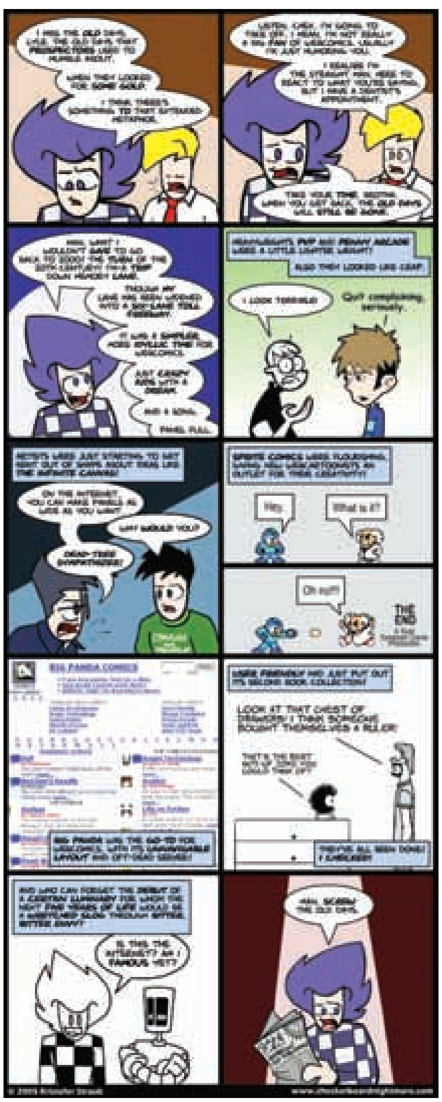


ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Kristofer Straub (Кристофер Страуб)
Онлайн:
www.fchords.com
Выходил:
с 29 июля 2008 года по 5 декабря 2008 года, в настоящий момент заморожен

› F-Chords

А вы не задумывались, откуда берется музыка в рекламе? Не та, которая выдрана из фильмов и игр, не та, что исполняют снимающиеся в роликах звезды, а та, что пишется специально для нее? Герои данного комикса – Эш и Уэйд – знают об этом не понаслышке, потому что они пишут и исполняют такие мелодии. Для радио и телевидения, о подгузниках и порошках. У них есть мечта – чтобы их группа, Soft Operation, стала известной и знаменитой. Но на зарплату музыканта из рекламы супер-ВИА не организуешь, и поэтому их существование оставляет желать лучшего… до определенного момента. К сожалению, на нем-то комикс и оборвался, оставшись в состоянии «продолжение следует»…

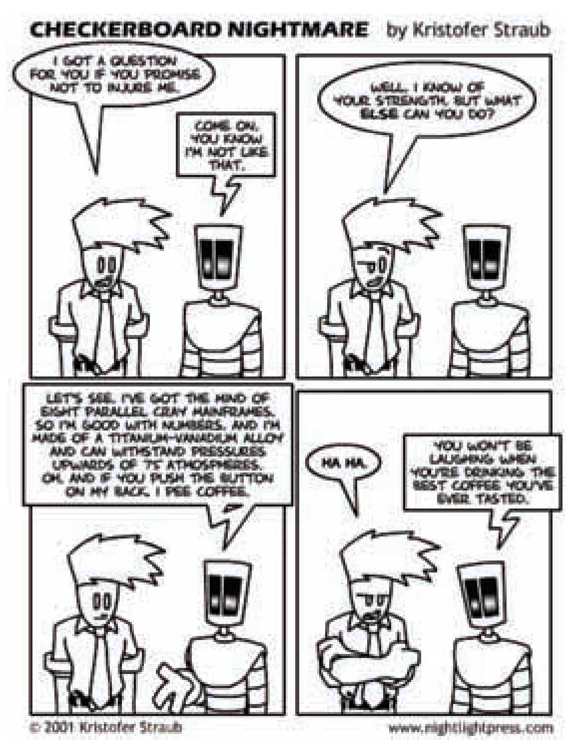


ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Kristofer Straub (Кристофер Страуб)
Онлайн:
www.checkerboard-nightmare.com
Выходил:
с 10 ноября 2000 года по 31 августа 2007 года, в настоящий момент закрыт

› Checkerboard Nightmare

Checkerboard Nightmare (для друзей просто Чекс) – персонаж одноименного комикса, который сам себя продвигает, рекламирует и совершенствует по мере сил и возможностей. А также иногда ходит в гости к другим персонажам в их комиксы (обычно впечатляясь разноцветностью), спорит со своим адвокатом по поводу легальности некоторых рекламных приемов и собирает на досуге роботов-убийц (которых потом вылавливает из космоса много лет спустя экипаж в Starslip Crisis). Самоирония героя весьма уместна – далеко не каждая его шутка хороша, однако обилие насмешек над собой, впрочем, как и над многими известными комиксами, и является основным аргументом в защиту Чекса. Обновившись лишь несколько раз в 2006 году и единожды – в 2007-м, Checkerboard Nightmare был окончательно закрыт. Чекс перебрался на страницы Chainsawsuit, а Vasporware, его самодельный робот-убийца, – в Starslip Crisis.



MMORPG

ТЕКСТ
Федор Поросенков





«Поднебесье»

Что мы знаем о Китае? Да много что: в Китае проживает миллиард трудолюбивых китайцев, которые накормили весь мир своей китайской тушенкой, построили стену длиной в полконтинента и выпустили сто тысяч боевиков с мудреными названиями вроде «Семь меченосцев с горы У». Если вам вдруг попадется житель Поднебесной, который посмеет утверждать, будто бы не строил стену, не варил тушенку и не снимал фильм про меченосцев – гоните его в шею. Это ненастоящий, негодный китаец; нам он не интересен.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Российский издатель:
Astrum Online
Разработчик:
Chengdu Aurora Games
Онлайн:
http://www.skiesgame.ru
Страна происхождения:
Китай

Еще у трудолюбивых китайцев порой получаются очень хорошие, захватывающие игры. Еще бы – в стране с такой богатой культурой и историей, даже не нужно обладать выдающимися талантами, чтобы придумать захватывающий мир: знай, читай старинные рукописи да выписывай наиболее захватывающие абзацы в блокнот. Судя по всему, разработчики ролевого онлайн-боевика «Поднебесье» именно так и поступили: собрали воедино родные мифы, традиции, обрывки исторических хроник и биографий и получили вселенную, в которой разворачивается действие игры. Приплели даже знаменитого Желтого Императора Хуан-Ди: дескать, вся катавасия началась именно из-за него, то есть наоборот – без него. Дело было так: как только Хуан-Ди отправился к праотцам, его великая империя раскололась на четыре враждующих царства, а жители на радостях решили устроить грандиозную битву-свалку за титул нового императора. До сих пор бьются.



Вот тут-то на арене и появляемся мы – главный герой. Первым делом выбираем класс. Парням предлагают два – боец и маг; девочкам всего один, зато с красивым названием «фея». Гендерный шовинизм уравновешивается неравноценными способностями: пока мальчики колошматят друг друга мечами и заклинаниями, хрупкая фея порхает меж кустов, постреливает из арбалета и собирает розы. Чем больше роз наберет, тем больше у нее шансов стать Богиней царства – существом неземным, но грозным и очень полезным во время экспедиций в стан врага. Розы феечка может подбирать с трупов, случайно находить или принимать в дар от пылких поклонников. «Поднебесье» - игра крайне социальная, там вполне регулярно кипят романтические страсти. Даю честное китайское слово: дамы на дефицит цветов пожаловаться не могут.

Как вы уже догадались, ни магов, ни воинов в Богини не принимают, но если некий молодой человек страшно хочет принимать в дар охапки роз – пожалуйста, пусть регистрирует персонажа-фею, паспорт-то никто показывать не заставляет. Однако, юному онлайн-трансвеститу придется заранее смириться с тем, что занять императорский трон под «девичьим» аккаунтом не удастся, это чисто мальчишечья привилегия. Розы или трон? Придется выбирать.

Отправиться в первое путешествие по «Поднебесью» вовсе не сложно. Четыре царства, конечно, большие, друг на друга непохожие, разнообразная живность кругом расплодилась, но игра уже плотно заселена пользователями, и под боком всегда есть народ, который можно расспросить на предмет текущей политической ситуации и цен на башмаки из новой коллекции.

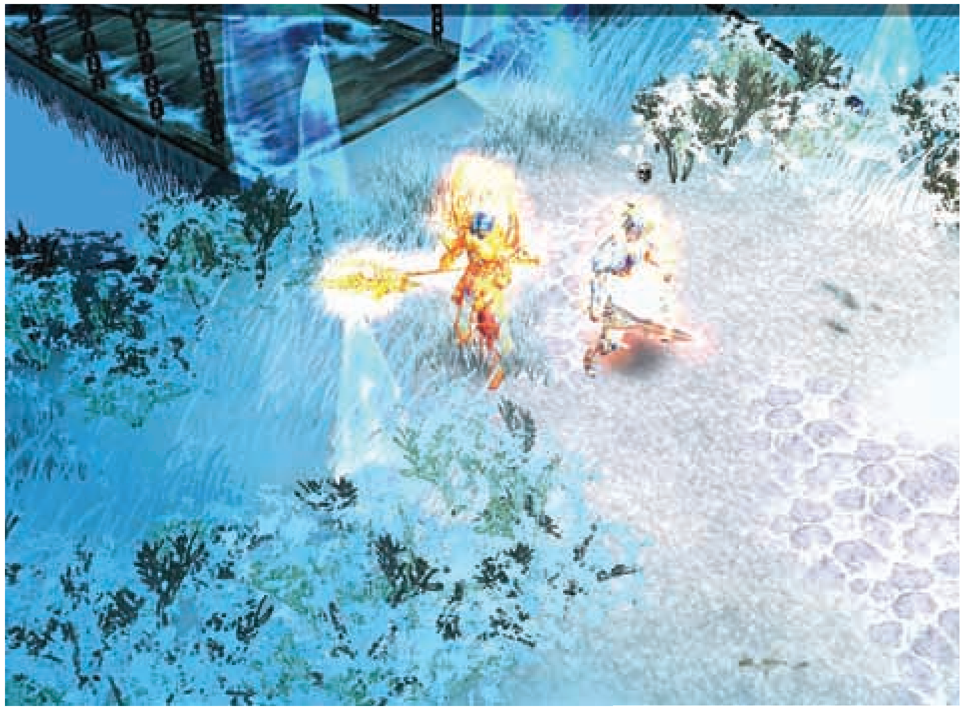
Путешествовать можно как угодно, но желательно - с умом. Помогайте своему царству, убивайте его врагов, жертвуйте награбленное на нужды страны – и сможете выжать из игры намного больше возможностей. Самым перспективным тимуровцам подарят флаг, барабан и красные штаны (образно выражаясь). Для тех граждан, которым путешествовать по «Поднебесью» в одиночку скучно, существуют кланы. Клан может организовать любой игрок, главное – собрать под одной крышей побольше друзей. В компании проще бороться с силь-

ными монстрами, можно травить анекдоты, а кроме того – сражаться с другими кланами за контроль над фортами. Форты приносят владельцам устойчивый доход и позволяют добывать в близлежащих копях различные полезные ископаемые, поэтому за них однозначно стоит бороться. И самое важное: только глава клана получает шанс стать императором. Оно и понятно: перед тем, как управлять империей, нужно потренироваться на банде воинственных героев и героинь, совершить несколько рейдов и ограбить соседей.

Однако, не битвами едиными жив человек. Тот, кто хочет заполучить в свои цепкие лапы самые крепкие доспехи и острые мечи, должен выковать их сам: изучать ремесла, практиковаться в мастерской – словом, работать на благо себя и окружающего общества. Все поделки потом можно продать лентяям-соклановцам, оставив себе самое впечатляющее снаряжение.

К слову о товарно-денежных отношениях: жители «Поднебесья» оперируют бивалютной корзиной. Первая валюта - золото – для тех, кто хочет всего добиваться сам, чтобы потом горделиво показывать завистникам шрамы и богатство, заработанное на полях сражений. Золото вываливается из монстров, его выдают за выполнение заданий и дарят за красивые глаза (но не всем!). Для тех, кому играть с комфортом хочется, но прокачкой заниматься некогда (мало ли - завал на работе, дома семеро по лавкам и голодный супруг!), существуют чеки – имперский вариант российских рублей. Рубли на чеки можно обменять в любой момент, было бы желание. В целом, между обеими валютами нет никакой разницы – особенно для тех, кто понимает, что подготовить квартальный отчет (чтобы получить зарплату, обменять ее на чеки и купить вожделенный меч-гадоруб) так же сложно и почетно, как и уничтожить тысячу злобных монстров (Монстры? Скажете тоже. Да вы начальника моего еще не видели…).

Самая главная сложность для европейца во время путешествий по древнекитайской сказке – не запутаться в локальных именах и названиях. Бывало, пойдешь в провинцию Мин Тай, да выползешь к селу Тай Мынь; ищешь





Ли-фэн, а находишь дырку от бублика. Словом, надо попривыкнуть. Зато потом дела идут как в самых несдержанных гонконгских боевиках: враги сыплются направо и налево, словно щепки, опыта полные штаны и трофеи в походный чемодан не влазят. Это, впрочем, не страшно: в «Поднебесье» так хитро все устроено, что торговать на рынке можно, не отходя от кассы… то есть от норы с монстрами, конечно же. Открыл специальное окошко пошире и покупай себе на здоровье специальные зелья с артефактами. Выпил бутылку, поправил пошатнувшееся здоровье – и снова в бой, выколачивать из крупнокалиберного чудища мощные артефакты.

Словом, бродить по «Поднебесью» точно не надоест. А если вдруг надоест, то можно купить верхового скакуна – например, леопарда, оседлать его и скакать по подземельям, распугивая тварей. Надоест скакун - можно плавать под водой наперегонки с пираньями или отрастить себе крылья и махать ими во все стороны. Пока гулял-рубил-общался – глядь, уж новая битва за императорское кресло на носу или Богиня начинающая глазки строит, помощи просит. В общем, не соскучишься с китайцами. **СИ**

ТОЛЬКО ГЛАВА КЛАНА ПОЛУЧАЕТ ШАНС СТАТЬ ИМПЕРАТОРОМ. ОНО И ПОНЯТНО: ПЕРЕД ТЕМ, КАК УПРАВЛЯТЬ ИМПЕРИЕЙ, НУЖНО ПОТРЕНИРОВАТЬСЯ НА БАНДЕ ВОИНСТВЕННЫХ ГЕРОЕВ И ГЕРОИНЬ, СОВЕРШИТЬ НЕСКОЛЬКО РЕЙДОВ И ОГРАБИТЬ СОСЕДЕЙ.





Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело

› Алабама Смит и Кристаллы судьбы

Авторы маленьких игр одержимы странной и непостижимой страстью к археологии. Чуть ли не каждый второй казуальный персонаж лелеет у сердца портрет Генриха Шлимана: «Он смог найти Трою – и я найду».

Алабама Смит – как раз из числа таких энтузиастов кисточки и совковой лопаты. Пользователи, увлекающиеся casual, уже знакомы с этим выдающимся ученым по игре «Алабама Смит и последний день Помпеи», у остальной части домохозяйственной аудитории все еще впереди. Новая серия приключений молодого археолога станет для нее приятным сюрпризом.

Смит вернулся домой из Италии, но так и не смог заняться преподавательской работой – из лаборатории пропали бесценные артефакты. Теперь Алабаме нужно лететь в Южную Америку к руинам небесного града Мача-Пикчи. Там должны находиться недостающие божки. Вот только вместо истуканов Алабама обнаружит совсем иные ценности, а потом займется поисками Кристаллов времени. Эти штуковины способны менять сам ход истории, вершить человеческие судьбы, и ужас что произойдет, если они попадут в недобрые руки.

Чтобы этого не произошло, нужно изрядно постараться. Хорошо, что еще с времен помпейской заварушки у Алабамы сохранился Амулет времени. Как вы, возможно, уже догадались, герой будет перемещаться между двумя эпохами, на ходу латая пространственно-временной континуум. Дело это интересное и увлекательное. Попробуйте сами – игра есть на нашем диске.



ЭТА ИГРА ЕСТЬ НА ДИСКЕ

› Реликвии Римской империи

Все дороги ведут в Рим. По одной из таких тропинок прошагал герой «Реликвий», отважный пастушок Маркус. Парень оказался настырным: покинув родную провинцию, он отправился покорять вечную столицу.

По сюжету квест может посоперничать со знаменитыми голливудскими пеплумами – фильмами о приключениях античных героев. Маркус займется поисками пропавших императорских реликвий, за которые обещана большая награда, и будет добиваться руки прекрасной дочери императора Юлии. Противником юного героя станет самый настоящий патриций, жестокий и честолюбивый сенатор Квинт, мечтающий породниться с цезарем. Как вам такая интрига?

«Реликвии Римской империи» – игра в стиле «поиск предметов», классический образец этого казуального жанра. Большую часть времени вы будете внимательно разглядывать красочные локации, пытаясь отыскать драгоценную клепсидру или патудаментум с пурпурным подбоем. Дело не ограничится обычным высматриванием очередной улики, некоторые предметы приходится комбинировать, решая маленькие головоломки.

За каждое выполненное задание герой получает золотые денарии, которые необходимо потратить на приобретение новых вещей и украшений. Таким образом Маркус повышает свой статус среди горожан, что позволит ему стать одним из самых уважаемых людей в Риме и построить успешную карьеру. Прийти, увидеть и обязательно победить.



ЭТА ИГРА ЕСТЬ НА ДИСКЕ

› Тропический фермер

Помнится, еще Чехов писал о плодородных южнороссийских землях: «Посадишь оглоблю – вырастет тарантас». Что уж говорить о тропиках, где все прет, как на дрожжах, и безо всяких нитратов. Бывают, конечно, накладки, вроде ураганов и тайфунов. Одного такого ветерка достаточно, чтобы оставить без пропитания целый остров. Да что там – архипелаг!

Как раз такая ситуация описана в «Тропической ферме». Хозяйство лежит в руинах, маис кончился – что делать? На помощь приходят генетические модификации. Главный герой этой казуальной стратегии вывел новые сорта овощей и фруктов, способные созревать за считанные мгновения. Осталось эти мгновения не проворонить, вовремя собрать урожай и накормить оголодавших «пятниц». Этим и вы и займетесь.

«Тропическая ферма» – типичная бизнес-аркада с аграрным геймплеем. Сажаем, поливаем, выпалываем сорняки и отвозим товар в город. Двигаясь от уровня к уровню, ваш мичуринец будет совершенствовать навыки и увеличит объем садовой лейки. Это ли не цель для истинного огородника? Тем более что усилия окупятся с лихвой, а вырученные деньги пойдут на восстановление местной инфраструктуры, строительство школ и фабрик, магазинов и развлекательных центров. Научитесь правильно распределять эти денежные ресурсы, и вы станете самым авторитетным фермером во всем Южном полушарии. Удачи!

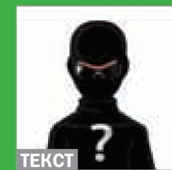


ЭТА ИГРА ЕСТЬ НА ДИСКЕ


с компьютером IRBIS F88e
ФЕНОМЕНАЛЬНЫЕ
СПОСОБНОСТИ
откроются в КАЖДОМ
AMD
Phenom™ II
X4
ATI
RADEON
PREMIUM GRAPHICS
PIRANHA BYTES AND DEEP SILVER
PRESENT
RISEN
DEEP SILVER
PIRANHA BYTES
IRBIS
29990* руб.
в магазинах
М.Видео
*цену уточняйте в магазинах
Товар сертифицирован.
ИГРОВОЙ компьютер IRBIS F88e
• Мощный четырехъядерный процессор - AMD Phenom™ II X4
• Игровая видеокарта - ATI Radeon™ HD 4700
• Память - 6 ГБ
• Жесткий диск - 500 ГБ
www.irbisPC.ru
IRBIS®
ТЕХНИКА УСПЕХА
©2009 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, логотип стрелка AMD, AMD Phenom и любые их комбинации, ATI, логотип ATI, Radeon являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.
Copyright © 2009 Deep Silver & Piranha Bytes. Все права защищены. Risen и Deep Silver являются торговыми знаками Deep Silver.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Лев Гринберг

Махороматик







Вверху: Потенциальный гарем Сугуру, минус учительница плюс песик.

Слева: Любят в студии GainaX наряжать героинь в костюмы девочек-кроликов.

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Mahoromatic
Формат:
ТВ, 12+14 серий
Режиссер:
Хироюки Ямага
Год премьеры:
2001
Издатель:
MC Entertainment (первый сезон)
Студия:
GainaX
Наша оценка:
нужно смотреть

В жизни каждого заядлого анимешника есть лента, превратившая его из нормального человека в отаку. Причем далеко не обязательно это первая же увиденная картина. Можно долго смотреть аниме, но не стать при этом фанатом и относиться к японской мультипликации не хуже и не лучше, чем к любому другому роду искусства. Но потом неожиданно появляется сериал (или фильм, или OVA), который производит настолько сильное впечатление, что после него ты начинаешь сходить с ума по всей аниме-культуре (включая видеоигры, J-Pop, мангу…). Лично для меня поворотным моментом стал в свое время просмотр «Махороматика». Надо ли говорить, как я обрадовался вести, что сотрудники GainaX решили подарить нам еще одну, пусть и короткую, встречу со старыми героями? Недавно вышедший двухсерийный спецвыпуск Mahoromatic: Tadaima Okaeri – подарок фанатам, привет из прошлого, а еще – повод оглянуться назад и вспомнить былое. А потому, дорогие читатели, я приглашаю вас отправиться со мной в небольшое путешествие навстречу былому.

Итак, перенесемся на несколько лет назад. Вместо скоростного безлимитного Интернета здесь – тормозные модемы и почасовые карточки. DVD-формат только-только начинает входить в нашу жизнь. Коллекционеры продают анимерипы за весьма серьезные деньги. Лицензионных изданий аниме практически не существует. Юному Льву Гринбергу каким-то чудом попадается первый сезон истории о воине-андроиде, девушке, практически исчерпавшей свою энергию и отпущенной «на пенсию». Когда-то по ее вине погиб командир, и она решает посвятить остаток жизни заботе о его сыне, оставшемся сиротой. А для этого устраивается работать горничной к юноше в дом. Сериал посвящен истории их любви – мальчика, оставшегося без отца, и девушки-робота, которой осталось «жить» всего год.

Да, признаю, на первый взгляд здесь нет ничего особенного. Махоро потихоньку осваивается в непривычной мирной жизни, приводит в порядок дом Сугуру – так зовут ее предмет, знакомится с его школьными друзьями и весьма темпераментной училкой. Вся эта разношерстная братия живет обычной жизнью, где есть место и забавным, и достаточно откровенным эпизодам. Иногда на героев, как снег на голову, сваливается заплутавший робот из числа бывших врагов Махоро, заставляя девушку вновь взяться за оружие.

Обычный микс из эротики, комедии и экшна, каких нынче море. Однако… Во-первых, это сейчас японцы заметили, что снятие цензурных ограничений для DVD-издания улучшает продажи, а потому вставленные куда надо и не надо интимные сцены из исключения превратились в норму. Тогда же решение не уродовать героинь анатомией куклы Барби казалось смелым и неожиданным. Во-вторых, согласитесь: формальное сходство еще не делает произведения равными по качеству. Исполнение, реализация – вот, что важно. Они-то «Махороматик» от сонма нынешних эрокомедэкшенов и отличают. Экшн здесь красивый, разнообразный, и его ровно столько, сколько требуется, чтобы, с одной стороны, разнообразить повествование, а с другой – не надоедать. Шутки – добрые и смешные, причем поданные настолько умело, что даже когда они приобретают эротический подтекст, то не кажутся пошлыми или натужными. Ну а главное – герои, все как на подбор, интересны и привлекательны. Даже к мелькающим лишь в эпизодах друзьям и подругам Сугуру зритель испытывает горячую симпатию, что уж говорить о центральных персонажах сериала? Преподавательница Сугуру, Скидзё-сенсей, настолько всем понравилась, что в сериалах такого рода типаж пышногрудой училки с неустроенной личной жизнью стал одним из непременных атрибутов. А Махоро мне, к примеру, настолько запала в душу, что теперь по инерции сочувствую всем героиням, озвученным той же сейю. Есть в ней особый шарм. Она боевая – но без той непреодолимой тяги к насилию, которая обычно владеет цундере. Она добрая – но вовсе не бесплотный идеал, не способный испытывать зависть, гнев, обиду или неприязнь. Она идет по жизни с радостью и улыбкой, ценя каждое мгновение так, будто этот миг последний, но в душе ее таится печаль, порожденная пониманием того, что дни действительно сочтены. Так и хочется добавить что-то заезженное в духе «робот получился человечнее иных людей», но дело все-таки не в человечности, а в том, что Махоро – живая, многогранная, интересная личность. Ну и симпатичная, да. Кашу маслом не испортишь.

В-третьих (и это, пожалуй, главное), комичными историями сериал отнюдь не ограничивается. Конечно, резко менять тональность в последних сериях – фишка давно известная и даже осмеянная в «Эксель Саге», но «Махороматик» – едва ли не эталон правильно исполненного перехода от от смеха к слезам. С одной стороны, он настолько резкий, что за счет контраста финальные серии «Автоматической горничной» производят впечатление едва ли не более сильное, чем иные драматические сериалы. С другой – этот переход не оказывается чем-то необоснованным и неожиданным, ведь «Махороматик» – история любви, обреченной на скорый конец. Сколько бы герои ни шутили и ни веселились, но неизбывная печаль, отражающаяся в глазах Махоро каждый раз, когда кто-нибудь предлагает «повторить приключение в следующем году», не дает забыть о том, насколько недолговечным будет ее с Сугуру счастье. Напоминает об этом и появляющаяся в конце каждой серии надпись «До выключения Махоро осталось N дней», которая звучит особенно трагично в финале первого сезона, когда девушка обещает всегда быть рядом с Сугуру. Скажу честно: долгое время считал такую развязку сильнейшей из когда-либо использовавшихся в аниме. Но это – лишь до того дня, когда я достал и посмотрел второй сезон, где авторы постепенно, как бы исподволь накаляли страсти и усиливали драматическую напряженность действа, а в финальном эпизоде подняли их на небывалую высоту. Не удивлюсь, если однажды окажется, что весь сериал был снят лишь ради того, чтобы подготовить эмоциональную почву для эпилога. Он вытягивает из тебя душу, окунает ее в ледяную воду, разрывает на части, сшивает заново и оставляет на сердце светлую печаль. Он дает повод задуматься о жизни, переоценить многие ценности, но главное – заставляет испытать то, что Аристотель называл «катарсис», душевное очищение через сострадание героям. И это восхитительно.

И вот еще что. Это достаточно старое и недорогое аниме, причем выполненное в жанре, пользующемся последнее время чрезмерной любовью авторов. Не поручусь, что «Махороматик» с честью выдержит сравнение с лучшими современными сериалами. Но все равно, дайте ему шанс. Ведь главное в этом произведении – вовсе не шутки, а высочайшее эмоциональное напряжение и невероятно насыщенный финал. Не думаю, что вы пожалеете. **СИ**



Способности «сестрички» Махоро, Минавы, спотыкаться и все ронять – поистине нечеловеческие.


Горничная-воин: сначала разрушит…


…потом приберется.

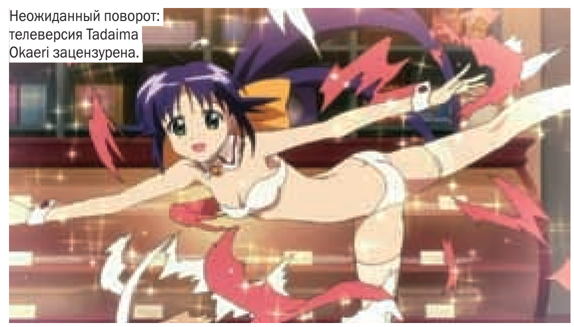

При столь пышногрудой конкуренции, без пистолета – никуда.


И потом она еще смеет говорить нам: «Я считаю, что пошлости недопустимы»!




За возвращение спустя столько лет стоит выпить!


И вновь продолжается бой.


Неожиданный поворот: телеверсия Tadaima Okaeri зацензурена.

Ностальгия ради ностальгии

Заключительная сцена «Махороматика» не предполагает продолжения, как бы нам того ни хотелось. Это один из тех открытых финалов, после которых остается не только горячее желание узнать, что же было дальше, но и понимание: любой однозначный ответ лишь все испортит. А потому не стоит удивляться тому, что «Добро пожаловать домой» – не сиквел, а всего лишь еще одна небольшая история из жизни героев. Вполне разумный прием, не в первый и не в последний раз использованный в искусстве. Одно плохо: в отличие, например, от полнометражного «Ковбоя Бибопа», новый «Махороматик» не представляет никакой самостоятельной ценности. Вот если посмотреть его в разгар второго сезона (куда он и вписывается хронологически), фильм покажется неплохим промежуточным эпизодом. Не лучшим, но вполне приличным. Только вот для истории, идущей отдельно, этого явно недостаточно. Нужен рассказ, интересный сам по себе, без оглядки на оригинал – а тут этого нет. Знакомая картина, кстати, ту же претензию можно предъявить и к прошлому, «Летнему» спецвыпуску «Махороматика». Тем не менее, есть одно обстоятельство, которое позволяет надеяться, что судьба Tadaima Okaeri сложится лучше: немало воды утекло с тех пор, как состоялась премьера самой первой картины. Старые поклонники сериала повзрослели и соскучились. «Добро пожаловать домой» создан с одной единственной целью – вызвать у них острый приступ ностальгии, что ему и удается на все сто.

Вообще, справедливости ради заметим, даже не беря в расчет ностальгические настроения прежних поклонников, Tadaima Okaer) вышел куда удачней «Летнего» спешла. Вместо бредовой байки о попытках героинь силой отобрать у парней порножурналы мы получили историю в лучших традициях оригинала: тут вам и очередной праздник, и посещение общественной бани, и злобные роботы, пытающиеся забрать Минаву, и немного романтики… Нашлось место даже «фирменной» сцене, в которой Махоро предлагают вновь поучаствовать в празднике через год, лишний раз напоминая девушке о том, как мало времени у нее осталось.

Но все-таки главное в этих двух эпизодах то, что авторам удалось в точности воссоздать дух сериала. Махоро, Минава, Сугуру, Скидзё-сенсей и другие – все они ни чуточки не изменились, будто и не прошло восьми лет с их дебюта на экранах. Первые же кадры встречают зрителя одной из милых бессмысленных песенок Махоро, а уж опенинг… Не знаю, как такое возможно, но начальная заставка Tadaima Okaeri навевает воспоминания об оригинальном сериале даже сильнее, чем его собственные опенинги. В связи с этим вот отличный тест: если заставка из последнего спешла вас растрогала – смело смотрите сами серии, они непременно порадуют. Если же нет – значит Махоро, скорее всего, вернулась не для вас.

Подводя итог. Видите нашу оценку? Вердикт: «для фанатов» вовсе не означает, что это откровенно посредственное творение, удовольствие от которого могут получить лишь помешанные на вещах такого типа. Нет, Tadaima Okaeri – прежде всего, аниме для фанатов оригинального «Махороматика». Для фанатов, давно соскучившихся по этому произведению и мечтающих еще разок вернуться в дом к Мисато Сугуру. В дом, где нас всегда ждет прелестная горничная по имени Махоро. **СИ**



ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Mahoromatic: Tadaima Okaeri
Формат:
ТВ, 2 серии
Режиссер:
Саэки Содзи
Год премьеры:
2009
Студия:
GainaX
Наша оценка:
для фанатов

Мини-обзоры

トライガン

Триган

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Триган
Режиссер:
Сатоси Нисимура
Год премьеры:
1998
Регион:
Россия
Наша оценка:
нужно смотреть



Ура, компания «Мега-Аниме» все-таки начала издавать «Тригана» на DVD! Как говорится, лучше поздно, чем никогда. По крайней мере, теперь у людей, по непонятной причине все еще не видевших этот великолепный фантастический вестерн, появится лишний повод наверстать упущенное.
Не стоит, думаю, и пытаться в нескольких строках рассказать обо всем, что делает «Триган» подлинным шедевром – тем более в №154 ему уже посвятили целую статью. Но одно я отмечу: подобно «Махороматику», «Триган» – один из лучших примеров умело перехода от комического повествования к драматическому. Только вместо резких, шокирующих перепадов настроения, здесь комедийное начало незаметно отходит на второй план, уступая место трагическим мотивам, а гнетущее чувство неизбежного конца нарастает постепенно, исподволь. Очень, очень яркое впечатление производит эта вещь – не лишайте себя возможности получить его.



Вверху: Как бы в «Мега-Аниме» ни переводили, для нас Ваш всегда будет Паникером.

この醜くも美しい世界

Kono Minikuku mo Utsukushii Sekai

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Kono Minikuku mo Utsukushii Sekai
Режиссеры:
Саэки Содзи
Год премьеры:
2004
Регион:
США
Наша оценка:
можно смотреть



Авторы «Махороматика» любили свое произведение настолько сильно, что не смогли остановиться, даже когда история Махоро и Сугуру закончилась. Попробовали сделать «Летний» спецвыпуск – но он не принес успокоения. И тогда они сняли Kono Minikuku – ленту, созданную в традициях той самой истории о приключениях автоматической горничной.
Но, увы, «Этот ужасный, но прекрасный мир» получился совсем иным. И ведь, казалось бы: почти та же команда делает аниме об очень похожих героях, озвученных замечательными сейю. Сериал просто не может оказаться плохим, ведь так? Ну… да, так. Он и не плох. Но он хуже. Он не смешной и не трагичный, а единственная сильная эмоция, которую испытывают зрители, – всепоглощающая печаль. Что, в принципе, тоже неплохо… но все-таки не то.



Вверху: Знакомьтесь, Махор… ай, пардон. Хикари.

GA 芸術科アートデザインクラス

GA: Geijutsuka Art Design Class

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
GA: Geijutsuka Art Design Class
Режиссеры:
Хироаки Сакурай
Год премьеры:
2009
Регион:
Япония
Наша оценка:
можно смотреть



Если вам скажут, что G.A. похож на Hidamari sketch или Sketchbook: Full colors – не верьте. Да, главные герои всех трех сериалов – студенты и студентки, будущие художники. Но G.A. – единственный цикл из этой троицы, в котором сеттинг чрезвычайно важен. И Hidamari, и Sketchbook можно было с тем же успехом посвятить парикмахершам, будущим работницам швейной фабрики да почти кому угодно – ничего бы не изменилось. Для G.A. же то, чем герои занимаются, что и как они творят, едва ли не важнее самих персонажей (которые, кстати, подобраны не хуже, чем в великой и ужасной «Адзуманге»). Полдела, что сериал весело смотреть, так еще и рисование как творческий процесс, тут подано настолько интересно и увлекательно, что после очередной части так и хочется самому взять в руки карандаш.



Вверху: Команда G.A. любому привьет любовь к рисованию.

Манга

Mahoromatic

まほろまてぃっく

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Mahoromatic
Создатель:
Бундзюро Накаяма, Бо Дитама
Первая публикация:
1998 год
Журнал:
Comic Gum
Наша оценка:
можно читать

GainaX – студия, сотрудники которой, обычно полагаются на собственные нетривиальные идеи. У них хватает оригинальных проектов, не основанных на чужих мангах, играх и прочем, но даже когда команда берется-таки что-то экранизировать, произведения нередко меняются практически до неузнаваемости. Между тем «Махороматик» – вещь, настолько хорошо вписывающееся в контекст всего творчества студии, что я был абсолютно уверен: от манги в нем не осталось ничего, кроме, может быть, завязки, персонажей и фансервиса.
Так вот: признаю, ошибался. Если не считать нескольких глав, не слишком важных с точки зрения развития сюжета, которые так и не были экранизированы, аниме Mahoromatic повторяет мангу едва ли не слово в слово. Посему, все то хорошее, что я сказал о сериале, можно в полной мере отнести и на счет первоисточника. С одним лишь «но»: учитывая, что аниме в той же тональности повествует о тех же событиях, с точки зрения знакомства с сюжетом и героями, смысла в чтении манги не так уж много. Даже финалы произведений разнятся куда меньше, чем можно было подумать.
Так что, по-моему, если ее и читать, то делать это стоит разве что в дороге, когда нет возможности еще разок пересмотреть сериал.






Kurogane

黒鉄

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Kurogane
Создатель:
Кэй Томэ
Первая публикация:
1996 год
Журнал:
Weekly Shunen Magazine
Наша оценка:
можно читать

Вы, возможно, удивитесь, но эта манга не имеет никакого отношения к творению под названием Peace Maker Kurogane, разве что действие и там, и там разворачивается в древней Японии. «Черная сталь» повествует о странствиях Дзинтецу, юного наемного убийцы, в определенном смысле повторившего судьбу Робокопа. Его загрызли гончие, но потом талантливый ученый вернул парня к жизни, хотя и превратил в машину, сохранив лишь глаз, руку да мозг. А чтобы компенсировать обретенную вместе с новым телом немоту, подарил другое свое изобретение – говорящий меч. И теперь парочке предстоит путешествовать по миру, пытаясь ужиться и дополняя друг друга.
Казалось бы, с такой попахивающей бредом завязкой сам бог велел браться за комедию. Но нет, Kurogane – серьезная история о самураях, наемниках, бродягах и воинах. Хорошая история, причем способная доставить удовольствие. Если, конечно, вы смиритесь с несколько сумбурно нарисованными экшн-сценами.





Игры

Mahoromatic Adventure

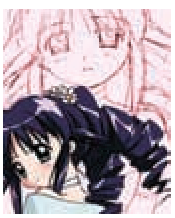
まほろまてぃっく☆あどべんちゃ

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Mahoromatic Adventure
Платформа:
PC
Авторы:
GainaX
Релиз:
2003

Думаю, вы уже поняли, что этот выпуск «Банзая» проходит под лозунгом «Побольше старья и ни страницы без «Махороматика»!», а потому и то, что я внезапно взялся писать об игре про Махоро шестилетней давности, думаю, удивить не должно.
Да, созданием кучи проектов по «Еве» игровое подразделение студии GainaX не ограничилось, и автоматизированная горничная тоже получила свой вариант Girlfriend of Steel. Причем, что радует, сделана эта вещь с уважением к оригиналу. Манера рисования идеально воссоздает стиль аниме, для озвучения приглашены все те же сейю, да и вообще «Махороматик: приключение» производит впечатление не столько игры, сколько большого интерактивного эпизода, позволяющего немного подробней узнать о жизни второстепенных героев и поглядеть на Махоро, меняющую костюмы со скоростью обезумевшей косплейщицы. И это здорово.









FAQ



Вы как-то писали о проводившемся в Сети конкурсе самых популярных героинь из аниме, Saimoe 2009. Так, в итоге, кто там победил?
Одержала верх, как и следовало ожидать, Тайга из сериала Toradora. В финале она «расправилась» с Юи из K-ON, а до этого, в полуфиналах, эти красотки одолели двух героинь сериала Saki: Нодоку и «Капитана» Михоко соответственно. Такая вот четверка лучших.

Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Тем временем в Интернете

Архив журналов «Страна Игр»

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Архив журналов «Страна Игр»
Адрес:
http://www.gameland.ru/magazines/si/archive/
Язык:
русский

А-ха-ха-ха! Что, не ждали? Не удивляйтесь, все вполне серьезно. У многих ли из вас есть под рукой подшивка всех номеров «СИ», пусть даже не с первого выпуска, но хотя бы с открытия этой нашей аниме-рубрики? Не без оснований подозреваю, что нет. Меж тем этот архив бережно хранит pdf-копии журналов начиная аж с 2002 года. Хотите узнать, с чего начинался «Банзай!»? Откройте №126. Интересуетесь, как наши прежние авторы относились к «Еве», FLCL и студии GainaX в целом? Номера 127, 128 и 163 ждут вас. Slayers? 186. Сейлормун? 203. Рубрика пережила уже более полутора сотен выпусков, так что статей на любой вкус у нас накопилось порядком. Налетайте!



Толковый словарь

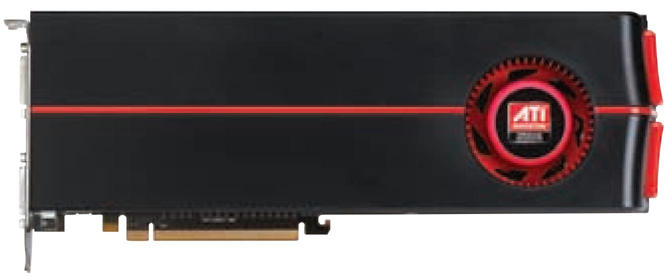
- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника

Красный двуглавый монстр

ATI Radeon HD 5970 заточена под разгон



ATI удачно стартовала с 5-й серией Radeon HD, представив как дорогие hi-end решения, так и middle-end, однако превзойти по характеристикам продукцию NVIDIA GeForce GTX 295 не получилось. Все-таки два графических процессора быстрее одного, как ни крути. Пальму первенства должен завоевать Radeon HD 5970, в котором будут использоваться два чипа, работающих на частоте 725 МГц. В свою очередь, скорость GDDR5-памяти составит 1000 МГц. По сути, перед нами спецификации, которые мы видели у хорошо знакомого Radeon HD 5850. Любопытно другое, с помощью ATI Overdrive можно будет разогнать ядро и память до 1000 и 1500 МГц соответственно. Похоже, ATI уверена, что рекорды в 3DMark'ах не заставят себя ждать – об эффективном охлаждении (кулер может справиться с тепловыделением до 400 Вт), качественных конденсаторах разработчик позаботился. Не говоря уж о том, что графические чипы производятся по тонкому 40-нанометровому техпроцессу, а модули памяти с оборотной стороны будет охлаждать дополнительная пластина-радиатор. Остается лишь добавить, что при максимальной нагрузке этот монстр будет потреблять до 294 Вт. О цене пока помолчим – подождем официальных данных.

Маленькие, компактные, яркие

Мини-компьютер от Dell для гостиной

Компания Dell – это почти как Apple, но для фанатов персональных компьютеров. Ребята умудряются делать шедевры – компьютеры с индивидуальностью, со своим лицом. Сегодня речь пойдет о серии компактных систем Inspiron Zino HD. Дизайн и возможности устройства радуют – доступны разные цвета, в наличии поддержка Wi-Fi, порты USB и eSATA, кардридер и многое другое. Все это базируется на платформе от AMD, встроенное графическое ядро обеспечивает достойную производительность, есть также порты VGA и HDMI. Опционально можно выбрать дискретную графику – Radeon HD 4330 с 512 Мбайт на борту. Добавьте сюда возможность установки HDTV-тюнера (в России это не особенно нужно) и пульт ДУ, и получите идеального кандидата на роль медиа-центра в гостиной. Цена за базовую комплектацию Inspiron Zino HD стартует с отметки $229. Старшие модели обойдутся дороже.





DX11 от NVIDIA, но не для геймеров

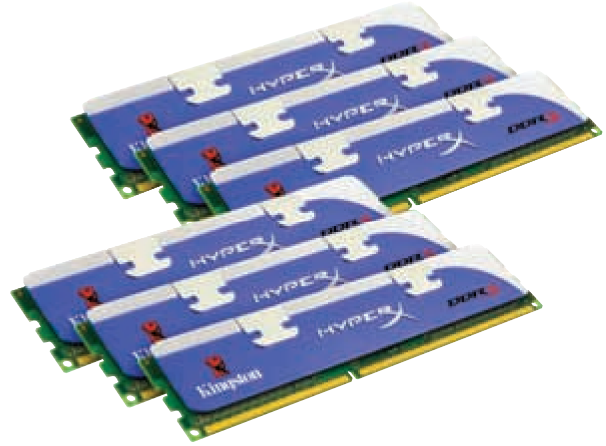
GPU NVIDIA Fermi наконец-то дебютировал

ATI продолжает наслаждаться своей гегемонией на рынке видеокарт. Напомним, что лишь эта компания на данный момент имеет в своем распоряжении внушительный модельный ряд карт с поддержкой DirectX11. NVIDIA в этот раз оказалась не столь расторопной, но скоро ситуация изменится. Компания анонсировала карты Tesla серии 20. В них-то как раз и используется графический чип нового поколения – NVIDIA Fermi. По заявлению разработчиков, он обеспечивает беспрецедентный уровень производительности, поддержку вычислений с плавающей запятой с двойной точностью (64 бит), ECC, язык программирования C++ и еще много чего. Интересно другое: модели под PCI-E 2.0 – Tesla C2050 и C2070 – будут снабжаться 3 и 6 Гбайт памяти стандарта GDDR5, обеспечивая производительность уровня 520 и 630 гигафлоп, соответственно. Если вспомнить спецификации Radeon HD 5770, то покажется не слишком впечатляюще, этот показатель у последней составляет 1.36 терафлоп. Но есть один момент – в случае с ATI речь идет о куда менее трудозатратных вычислениях с одинарной точностью (32 бит). Что это значит? Только то, что у NVIDIA не менее интересный продукт, а также то, что совсем скоро мы увидим новое поколение GeForce! Примечание: любопытно отметить, что производители видеокарт скопировали схему производителей процессоров, сначала продукция поступает на корпоративный рынок и лишь спустя некоторое время дело доходит до нас.

Оперативки много не бывает

Набор DDR3-памяти Kingston HyperX объемом 12 Гбайт

Оперативной памяти много не бывает – эту народную истину знает каждый. Конечно, не всегда есть деньги купить сразу много памяти, и порой приходится докупать ее потом. Это не плохо и не хорошо, но после обновления системы могут начаться проблемы со стабильностью. Чтобы этого избежать, желательно покупать одинаковую память, но не всегда ее найдешь, да и не всегда это спасает – производитель спустя какое-то время может сменить поставщиков чипов памяти... Чтобы не допустить таких проблем, многие компании, например OCZ, Corsair, Kingston и другие, выпускают наборы памяти, которые были протестированы на совместимость, что гарантирует высокую стабильность и надежность. Так вот, Kingston анонсировала выход набора памяти, ориентированного для использования в паре с Intel X58 и Core i7 – HyperX KHX1600C9D3K6/12GX. Поддержка профилей XMP прилагается. Набор включает сразу шесть модулей памяти, объемом 2 Гбайт каждый, работающих на частоте 1600 МГц. Таким образом, задействуются все три канала памяти. Тайминги и напряжение составляют 9-9-9-27 и 1.65 В, соответственно. Стоит отметить, что вся память серии Kingston HyperX снабжена эффективными радиаторами. Цена вопроса – $440.





Гонка терабайт

В первой половине 2010 года будет покорена планка в 3 Тбайт

По мнению представителей Data Robotics, уже в первой половине 2010 года один из производителей жестких дисков удивит нас выпуском винчестера объемом 3 Тбайт. Стоит признать, что темп, с которым компании, вроде WD, Seagate и Samsung, наращивают емкость пластин, впечатляет. Поскольку в своей продукции сама Data Robotics использует винчестеры от WD, логично предположить, что речь идет именно об этой компании, хотя кто знает... Так или иначе, выход такого продукта будет означать, что кому-то из производителей удастся увеличить плотность пластин на 50%. Например, Caviar Black использует 4 пластины емкостью 500 Гбайт каждая. Путем нехитрых вычислений узнаем, что их вместительность должна вот-вот увеличиться до 750 Гбайт. А ведь совсем недавно заветная цифра в 1 Тбайт казалась недостижимой...

Универсальная зарядка

Arctic Cooling C1 и C2 - практичные зарядки

Каждый попадал в ситуацию, когда плеер или любимый коммуникатор/смартфон разряжался в самый неподходящий момент, а рядом не было ни зарядки, ни компьютера, чтобы запитать устройство через USB. Как раз для таких случаев Arctic Cooling выпустила два устройства, которые дают пользователю возможность от обычной розетки зарядить свои мобильные гаджеты – Arctic C1 и C2. Первая версия наиболее простая и предоставляет в наше распоряжение лишь один USB-порт, старшая модель – C2 - куда более интересна, в ней используется аж четыре порта. В комплект поставки входят дополнительные вилки, которые обеспечат возможность подзарядить свои устройства более чем в 150 странах мира! Сами адаптеры поддерживают напряжение от 100 до 240В. Стоимость этих, без сомнения полезных, вещиц составит $22 и $27, соответственно.





Все свое ношу с собой

Мобильное хранилище данных для 2,5-дюймового винчестера

Scythe в последнее время радует нас новинками далеко не только в области охлаждения процессоров и видеокарт, видали мы и корпус, и блоки питания от них. Сегодня инженеры славной компании показали переносное хранилище для 2.5-дюймовых винчестеров. К ним не стоит относиться снисходительно, ведь емкость таких жестких дисков уже добралась до отметки в 1 Тбайт, а это, согласитесь, немало. Новинка Scythe Kamazo 2 готова вместить любой компактный жесткий диск, включая SSD. Существует три модификации Kamazo 2 – две с поддержкой интерфейса USB 2.0 (одна для IDE-, вторая для SATA-винчестеров) и еще одна, самая интересная, с применением высокоскоростного порта eSATA. Последний вариант наиболее интересен, так как обеспечивает максимальную производительность, порт USB 2.0 также в наличии. Но надо знать, что для работы с eSATA потребуется дополнительное питание (Power-over-USB). Внимание к деталям приятно удивляет, комплект поставки включает все необходимое, наиболее продвинутая версия продается с eSATA-кабелем и вставкой eSATA для установки в компьютер (на тот случай, если материнская плата не имеет eSATA-порта). В заключение отметим, что все три радиатора сделаны из алюминия и весьма компактны (130x79x16 мм). Стоимость новинок – $13/$16/$34.

Твердое преимущество



ТЕКСТ
Андрей Муравьев

Тестирование SSD-накопителей

Преимущества твердотельных дисков на основе flash-памяти перед привычными HDD очевидны. Они не боятся сильной тряски, не шумят, слабо нагреваются, надежны, показывают отличную производительность, а также потребляют меньше энергии и мало весят, что особенно важно в мобильных устройствах. На данный момент только слишком высокая цена (и отчасти, возможно, временное недоверие пользователей) на подобные девайсы сдерживает их широкое распространение. Вероятно, в будущем ситуация изменится в лучшую сторону, а пока мы протестировали восемь SSD-накопителей, чтобы узнать, на что они способны в настоящий момент.

Методика тестирования

Как правило, большинство пользователей не уделяют особого внимания накопителям, используемым в их системе, а главной интересующей характеристикой является объем. А между тем, от производительности диска, будь то привычный винчестер или SSD, сильно зависит комфорт работы с компьютером – насколько быстро будут загружаться и работать приложения, копироваться информация и т.д. Чтобы оценить возможности попавших к нам моделей, мы провели несколько тестов. В программе Everest мы измеряли скорость линейного (данные с диска считываются подряд), случайного (данные считываются со случайных областей диска, как если бы данные были сильно фрагментированы) и буферизованного чтения. Здесь же мы измеряли время доступа при чтении (время, которое затрачивается с момента запроса до непосредственного получения данных, естественно, что чем оно меньше, тем лучше) – поскольку у твердотельных накопителей отсутствуют механические части и нет необходимости позиционировать считывающую головку, SSD-диски демонстрируют здесь очень значительный отрыв от HDD. Бенчмарк Crystal Disk Mark, помимо скорости последовательного чтения/записи, позволяет проверить производительность чтения и записи в случае с блоками по 512 и 64 Кб. После проведения синтетических тестов накопители тестировались в PC Mark Vantage, который имитирует различную нагрузку на диск, происходящую при реальной работе. Всего 8 тестов – работа Windows Defender, игры, импортирование фото в галерею, загрузка Windows Vista, редактирование видео в Windows Movie Maker, работа Windows Media Center, добавление музыки в проигрыватель, приложения. Также PCMark выставляет общую оценку производительности дисков.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- A-Data S592
- Corsair CMFSSD-128D1 PK1
- Corsair CMFSSD-128GBG2D
- Intel SSDA2MH160G2C1
- Kingston SSD Now V Series 128 Gb
- OCZ Vertex Series 250 GB
- OCZ Vertex Series Mac Edition 120 GB
- OCZ Vertex Series Turbo

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Материнская плата:
ASRock A780FullHD
Процессор:
AMD Phenom II X4 940
Память:
2 x 1 Гб, DDR2
Видеокарта:
интегрированная, AMD RV610

Модель	Емкость, Гб	Кеш	Интерфейс	Форм-фактор	Тип памяти	Вес, г	Энергопотребление (во время работы)	Энергопотребление (режим ожидания)
A-Data S592	128	64 Мб, 133 МГц	SATA-II	2,5"	MLC	65	1,1 W	0,4 W
Corsair P128	128	128 Мб, 166 Мгц	SATA-II	2,5"	MLC	80	1,5 W	0,15 W
Corsair X128	128	64 Мб	SATA-II	2,5"	MLC	72	2 W	0,15 W
Intel SSDSA2MH160G2C1	160	32 Мб, 133 Мгц	SATA-II	2,5"	MLC	80	0,15 W	0,075 W
Kingston SSD Now V Series 128 Gb	128	64 Мб	SATA-II	2,5"; в комплекте переходник на 3,5"	MLC	91	2,5 W	0,45 W
OCZ Vertex Series 250 GB	250	64 Мб, 166 Мгц	SATA-II	2,5"	MLC	77	2 W	0,5 W
OCZ Vertex Series Mac Edition 120GB	120	64 Мб	SATA-II	2,5"	MLC	77	2 W	0,5 W
OCZ Vertex Series Turbo	250	64 Мб, 180 Мгц	SATA-II	2,5"	MLC	77	2 W	0,5 W

A-Data S592

Новая модель от тайваньской компании A-Data существует в четырех вариантах – емкостью 32, 64, 128 и 256 Гб, при этом диски объемом 64 и 128 Гб на нашем рынке отличаются ценой почти в два раза. К нам попала 128-гигабайтная модель. Накопитель выполнен в полностью пластиковом корпусе и немного легче, чем другие участники теста. Модель имеет кеш объемом 64 Мб (SDRAM, 133 Мгц), применен контроллер INDIlinx. Заявленные производителем максимальные скорости – 250 Мб/с для чтения и 170 Мб/с для записи. В наших тестах мы получили значения, которые весьма значительно отличаются от указанных, к сожалению в худшую сторону. В сравнении с другими протестированными девайсами у A-Data S592 не лучшие показатели, но в сравнении с HDD A-data смотрится очень неплохо.

3

\+ Прошивка контроллера поддерживает Trim в Windows 7

– Не самая высокая производительность



Corsair P128

Производитель заявляет, что время наработки на отказ этого накопителя, выполненного в легком металлическом корпусе и содержащего MLC flash-память и контроллер от компании Samsung, составляет один миллион часов. Рабочие температуры находятся в диапазоне от 0 до 70 градусов. Накопитель обладает ударостойкостью в 1500 G – с надежностью у девайса, как видим, все в порядке. Буква «P» в названии серии (в которой девайсы различаются объемом памяти – доступны модели по 64, 128 и 256 Гб, у модели 64 Гб – более низкая скорость записи) означает «Perfomance», соответственно производитель обещает нам высокую производительность, а именно 220 Мб/с – чтение и 180 Мб/с запись. Полученные нами результаты оказались несколько меньше, но все равно весьма неплохи, а в тесте модель PCMark заняла второе место, продемонстрировав очень хорошие показатели – так что название свое полностью оправдывает. Правда, время доступа оказалось несколько выше, чем у большинства моделей в обзоре (но все равно оно, конечно, несравнимо меньше, чем у традиционных дисков). Отметим, что из всех участников теста Corsair P128 имеет самый большой объем кеш-памяти – 128 Мб.



5

+ Отличная производительность в тестах, симулирующих реальную работу
– Невозможность обновления прошивки

Corsair X128



Еще одна модель фирмы Corsair, цена ее не слишком сильно отличается от цены рассмотренной выше Corsair P128. Здесь нам тоже обещают более ста лет наработки на отказ. Учитывая, правда, тот факт, что время жизни ячеек SSD ограничено 10000 циклами перезаписи, сдается нам, 100 лет этот диск все-таки не проживет. В отличие от серии «P», в Corsair X128 применен контроллер Indilinx Barefoot, а объем кеш-памяти в два раза меньше и составляет 64 Мб. Примененная в девайсе флеш-память, как и в предыдущем случае, производства Samsung. К моделям емкостью 64, 128 и 256 Гб здесь также добавился 32-гигабайтный накопитель. Поскольку «X» в названиях девайсов этой серии означает «Extreme», то мы ожидали еще большей производительности. Для дисков объемом 256 и 128 Гб на сайте производителя заявлены скорости 240/170 Мб/с (чтение и запись соответственно) – как видим, в сравнении с серией «P» скорость чтения увеличилась на 20 Мб/с, но при этом уменьшалась на 10 Мб/с для записи. Для моделей 64 и 32 Гб указана производительность 220/135 Мб/с и 210/100 Мб/с. Что ж, в наших синтетических тестах на скорость чтения Corsair X128 показал себя действительно лучше своего собрата, также оказалось меньше время доступа. А вот во всех, кроме одного, тестах PC Mark он уступил P128, что видно на приведенных диаграммах. Однако у Corsair X128 есть очень немаловажное преимущество перед серией P, а именно возможность обновления прошивки, например для поддержки Trim в Windows 7.

5

+ Высокая производительность в синтетических тестах
Возможность обновления прошивки
– Результаты PCMark ниже, чем у Corsair P128

Intel X-25M (SSDSA2MH160G2C1)

Intel X-25M – одна из новых моделей твердотельных накопителей Intel, флеш-память в ней выполнена по 34-нанометровому технологическому процессу. В линейке присутствуют накопители не только форм-фактора 2,5", но и 1,8", доступны два варианта – 80 Гб и 160 Гб (у нас побывал диск емкостью 160 Гб). Тесты выявили лишь одно слабое место – сравнительно низкую скорость записи (это не относится в варианту с записью по 4 Кб – здесь накопитель показал очень высокий результат). Также можно видеть, что, как ни странно, скорость буферизованного чтения значительно ниже обычной. К слову, первоначально в этой модели применялась кеш-память производства Samsung объемом 16 Мб и с частотой 166 Мгц, теперь производитель применил Micron 32 Мб, частота – 133 Мгц. Во всех остальных тестах диск продемонстрировал великолепную скорость, минимальное время доступа и занял первые места. На наш рынок девайс еще не поступил, однако цена его будет отнюдь не привлекательной, что является главным недостатком этой модели. Совсем недавно производитель выпустил новую версию прошивки для накопителей, которая поддерживает функцию Trim в Windows 7 и обещает еще большее увеличение производительности.



5

+ Великолепная производительность
– Высокая цена

Kingston SSD Now V Series 128 Gb

SSD-накопитель от известнейшего производителя модулей памяти Kingston оказался упакованным в самую крупную и мудреную упаковку. Кроме того, в ней, кроме самого твердотельного диска, оказались еще и SATA-кабель, переходник с разъемом питания IDE на SATA, металлические рельсы для крепления девайса в 3,5" слот, а также компакт-диск с инструкцией и ПО для клонирования содержимого жестких дисков (например, для «переезда» с оного на SSD). Поскольку мы сразу приступили к тестированию, то сначала были сильно удивлены и разочарованы результатами – они оставляют желать лучшего. Но все быстро прояснилось. Kingston выпускает твердотельные накопители нескольких серий – E, M, V+ и V. Последняя представляет собой три бюджетные модели объемами 40 Гб, 64 Гб и 128 Гб. Производитель честно указывает для них скорость последовательного чтения в 100 Мб/с и скорость последовательной записи 70 Мб/с, для 40-гигабайтной модели скорость чтения несколько выше и составляет 170 Мб/с. Именно такие (даже несколько выше) показатели мы и получили, также имеет место самое большое время доступа. По тестам девайс занимает последнее место. Однако не стоит забывать, что при этом Kingston SSD Now V Series 128 Gb еще и самый дешевый накопитель в нашем тесте, а его показатели относительно HDD очень неплохи (особенно это касается тестов PC Mark Vantage), поэтому, вполне возможно, он может стать неплохим решением для пользователей, которым необходимы достоинства, присущие именно SDD (габариты, бесшумность и т.д.), но по минимальной цене.



8 500 руб.

3

+ Привлекательная цена
– Низкая производительность

OCZ Vertex Series



25 000 руб.

Один из самых больших по объему дисков (250 Гб, также в серии представлены модели по 30 Гб, 60 Гб и 120 Гб) среди участников теста, и один из самых дорогих. Естественно, что при такой стоимости мы ожидали получить соответствующие результаты. Они оказались достаточно высокими, но ниже обещанных 250 Мб/с при чтении и 160 Мб/с при записи. Так что OCZ Vertex Series 250 Gb все же не на первом месте, а ближе к середине, особенно если судить по времени доступа (которое составило 0,15 мс) и тестам, проведенным в PCMark Vantage, где девайс не слишком блеснул. Соотношение цена/производительность в случае с этой моделью, к сожалению, далеко не самое лучшее. Накопитель построен на контроллере Indilinx Barefoot, флеш-памяти Samsung и имеет встроенный чип кеш-памяти объемом 64 Мб (32 Мб у моделей объемами 30 Гб и 60 Гб) фирмы Elpida.

4

+ Хорошая производительность
– Очень высокая цена

OCZ Vertex Series Mac Edition

После основного названия серии на белоснежной коробке этого накопителя значится «Mac Edition». Как несложно догадаться, рассчитан он на пользователей компьютеров компании Apple, но, разумеется, может быть с успехом использован на любом PC. В чем именно состоят особенности SSD-дисков этой серии, производитель не указывает, но заявляет, что они полностью протестированы на совместимость и стабильную работу с Apple MacBook. В линейке присутствует большой выбор емкостей дисков – 30 Гб, 60 Гб, 120 Гб, 250 Гб, мы тестировали модель объемом 120 Гб. Среди двух других моделей от OCZ, Mac Edition показал лучшие результаты в тестах PC Mark Vantage, в сравнении с накопителями других фирм они также неплохи. По данным, указанным производителем на упаковке, в синтетических тестах скорость должна составлять порядка 240 Мб/с при чтении и 170 Мб/с при записи. В Everest мы получили почти 225 Мб/с для последовательного чтения и время доступа 0,14 мс, в Crystal Disk Mark чтение оказалось чуть более медленным – 221 Мб/с, скорость запись составила 132 Мб/с.

4

+ Хорошие скоростные показатели
Совместимость с Mac
– Высокая цена



37 400 руб.



29 000 руб.

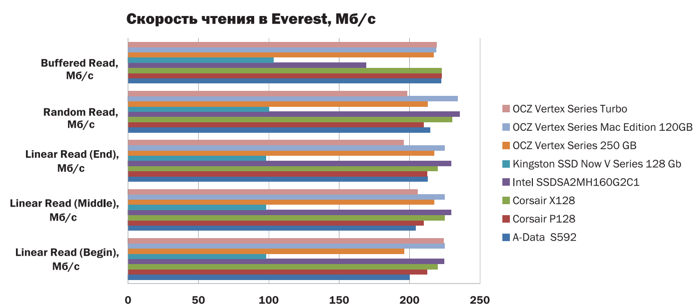
OCZ Vertex Series Turbo

Еще один накопитель от фирмы OCZ, с еще большей производительностью, еще менее привлекательной ценой и с приставкой «Turbo». Чем она обусловлена? Дело в том, что производитель решил ускорить диск путем поднятия частоты кеш-памяти (объемом 64 Мб) с 166 ГГц до 180 ГГц, таким образом скорость, которую нам обещают при использовании этого накопителя, возрастает до 270 Мб/с при чтении и 210 Мб/с при записи. Примененный в девайсе контроллер – Indilinx Barefoot. Как показало наше тестирование, производительность действительно выросла, но, разумеется, не до заявленных значений. Максимальная полученная нами скорость линейного чтения – 236 Мб/с, а в тестах PC Mark Vantage «Turbo» был обойден моделью OCZ Vertex Series Mac Edition. Время доступа – 0,15 мс. Отметим высокую скорость случайной записи по 4 Kb. Как и обычная версия, «турбо»-модель доступна в вариантах объемом 30 Гб, 60 Гб, 120 Гб и 250 Гб.

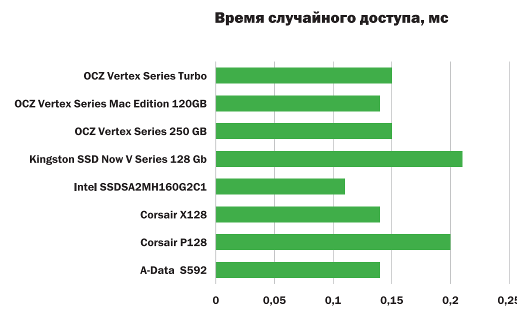
4

+ Высокая производительность
  Достаточно большой кеш с увеличенной частотой

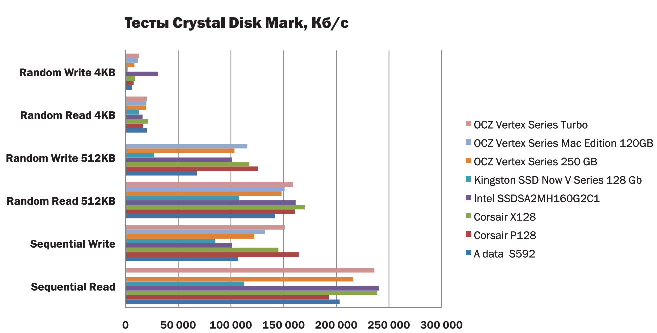
– Запредельная цена



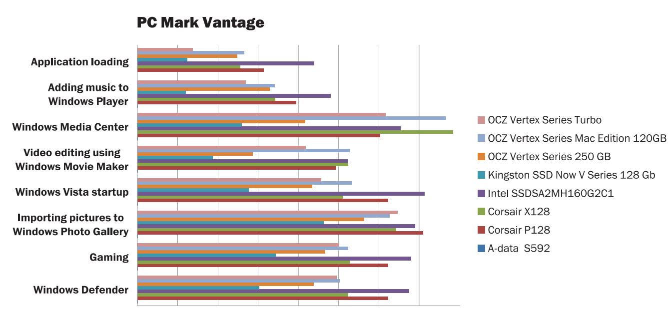
Вверху: В лидерах диск от Intel, на пятки ему наступает Corsair X128.



Вверху: Как и ожидалось, все модели показали очень малое время случайного доступа.



Вверху: Kingston плетется в хвосте, но, по крайней мере, полностью соответствует заявленым характеристикам.



Вверху: Corsair P128 чуть-чуть не дотянул до первого места.

Выводы

Рынок твердотельных накопителей достаточно интенсивно развивается, производители выпускают новые и, как показало тестирование, весьма интересные модели. Ясно, что со временем производство SSD-накопителей еще больше возрастет, а цена на них снизится. Однако, как нам кажется, всем привычные жесткие диски все-таки еще не скоро отойдут на второй план, поскольку они давно и прочно зарекомендовали себя как весьма надежные, а также на данный момент обладают значительно большей емкостью, так что их целесообразно применять, скажем, для хранения различного медиаконтента, а SSD использовать для установки операционной системы и другого ПО и вообще везде, где важна именно максимальная производительность. Из рассмотренных в данном обзоре девайсов наиболее интересен, конечно же, Intel X-25M, совместивший лучшие показатели при не самой высокой цене, эта модель получает приз «Выбор редакции». С наградой «Лучшая покупка» определиться было чуть сложнее – с одной стороны, Corsair P128 показал более высокие результаты в PC Mark Vantage, но, с другой, Corsair X128 обошел его в синтетических тестах и к тому же имеет возможность обновления прошивки, так что награду получает он.



ТЕКСТ
Алексей Шуваев

Недорогая картинка

ASUS Matrix GeForce GTX260

Не все геймеры готовы отдать любые деньги за максимальные FPS, выискивая в магазинах топовое и эксклюзивное железо. При этом можно вполне достойно играть и на среднем железе, если его правильно настроить, но перед самой настройкой его надо выбрать. В наши руки попала видеокарта ASUS Matrix GeForce GTX260, и мы решили ее хорошенько прогнать по играм.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

GPU:
GeForce GTX 260 (GT200)
Интерфейс:
PCI-Express x16
Частоты работы GPU (ROPs/Shaders):
600/1300 MHz (номинал — 575/1240 МГц)
Частоты работы памяти (физическая (эффективная)):
1150(2300)MHz(номинал – 1000 (2000) МГц)
Ширина шины обмена с памятью:
448 бит
Число универсальных процессоров:
216
Число текстурных процессоров:
72 (BLF/TLF)
Число ROPs:
24
Интерфейсы:
2xDVI (Dual-Link/HDMI), TV-out

Тестирование

Так как это одна из последних карт, основанных на чипсете GT200, в преддверии выхода GT300 можно ожидать неплохого функционала. Это возможно потому, что недостатки данного чипсета уже хорошо известны, а техпроцесс отлажен. Компания ASUS привнесла свои изменения. Дизайн платы отличается от референсного системой охлаждения: тепло отводится тепловыми трубками, а радиатор охлаждается двумя вентиляторами. Двухслотовая система охлаждения сделана таким образом, что воздухом обдувается вся плата, но горячий воздух практически не удаляется из корпуса, поэтому надо будет подумать о его хорошем охлаждении. При этом рабочая температура графического чипа в хорошо проветриваемом корпусе не поднималась выше 78 градусов, а в спокойном состоянии находилась на уровне 56 градусов. Для горячих чипов от NVIDIA – это очень неплохой результат. Помимо изменений в дизайне, компания ASUS подвергла карту небольшому разгону на 15 и 150 МГц по чипу и памяти, соответственно. Такой разгон практически не отражается на температуре и не сильно увеличивает производительность, но оставляет шанс на неплохой разгон в дальнейшем. Хотя, если знаний о разгоне недостаточно, то стоит сначала изучить соответствующие материалы, чтобы не остаться у разбитого корыта, так как гарантия на модифицированные (оверклокинг – физическая, либо логическая модификация) устройства не распространяется. В комплект поставки, помимо необходимых драйверов, входит софт для небольшого оверклокинга, а также кабели для подключения видеотехники по композитным выходам и переходники DVI-VGA и HDMI-DVI. В отличие от старших моделей, эта карта требует для подключения питания два 6-контактных разъема. Для одного из них даже имеется переходник на два molex’а. Стоит отметить, что эта видеокарта относится к геймерской линейке устройств ASUS Republic Of Gamers, а значит она станет неплохим выбором для всех игр. **СИ**



7500 руб.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ОС:
Windows 7 Ultimate
ЦП:
Intel Core 2 Duo E8400, 3000 МГц
Мат.плата:
ASUS P5Q Deluxe
ОЗУ:
2 x 2 Гб DDR2-800 Samsung M3 78T5663QZ3-CF7
HDD:
1Тб WDC WD1001FALS-00J7B0
БП:
FSP 650 Вт

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark06:
13239
3DMark Vantage:
P8184
Call of Juarez:
40 fps
Left 4 Dead 1280x1024 AAx16 AFx16:
59 fps
Температура простоя:
56 градусов
Температура нагрузки:
78 градусов

Выводы

По результатам тестов можно отметить очень достойную производительность, которая устроит многих геймеров. Так как сейчас видеокарта может посоревноваться в производительности со старшим собратом в линейке с индексом 275 (с учетом оверклокинга), можно предположить, что она вызовет большой интерес. При этом психологическая отметка в 10000 рублей не была превышена, а значит пользователей, желающих приобрести хорошую видеокарту за относительно небольшие деньги, будет достаточно. Хорошая система охлаждения позволяет поэкспериментировать с разгоном, но необходимо будет позаботиться также и о хорошем охлаждении внутри корпуса.


Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Nintendo Wii
PlayStation 2 Slim
Xbox 360 Pro (60 Gb)
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 (80Gb)
Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)
Принимаем заказы через Интернет и по телефону
Возможность доставки в день заказа
Огромный выбор компьютерных и видеоигр
Resistance 2 1290 р.
Little Big Planet 1190 р.
Naruto Ultimate Ninja Storm 1850 р.
Ninja Gaiden Sigma 2 1990 р.
Mortal Kombat vs. DC Universe 1590 р.
Batman: Arkham Asylum 2190 р.
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 1350 р.
Eternal Sonata 2200 р.
Tekken 6 (русская версия) 2190 р.
Killzone 2 1250 р.
Resident Evil 5 1990 р.
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 1490 р.
Naruto Ultimate Ninja Storm 1850 р.
UIFC 2009 Undisputed 1990 р.
Afro Samurai 1650 р.
Cross Edge 1990 р.
Infamous: Дурная репутация (русская версия) 1250 р.
Prototype 2390 р.



ТЕКСТ
Сергей Никитин

40 Ватт модного звучания

Обзор 2.1 комплекта JetBalance JB-433

Настоящий музыкальный слух, позволяющий различать все оттенки звука, имеется у крайне малого количества людей. Иначе вокруг было бы не протолкнуться от композиторов, музыкантов и прочих талантов. Посмотрим правде в глаза – для большинства людей хорошая компьютерная звуковая система характеризуется, прежде всего, огромной громкостью (чтобы можно было позлить соседей), сильными басами (нужно, чтобы ухало и било по ушам) и отсутствием различных помех-шумов. Если с соседями нормальные отношения, то первые два параметра не так критичны, как третий. В общем, требуются просто хорошие колонки, с сабвуфером, которые будут выдавать чистый и хороший звук в играх, фильмах, при прослушивании музыки и так далее, при этом впишутся в интерьер и не сильно ударят по бюджету (лучше видеоплату купить подороже и помощнее). На роль таких колонок на рабочем столе может претендовать модель JB-433 от компании JetBalance.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Формат:
2.1

Мощность, Вт:
40

Соотношение сигнал\шум, дБ:
60

Материал корпуса:
МДФ

Габариты колонок, мм:
110x118x118

Габариты сабвуфера, мм:
212x220x293

Что мы видим?

Комплект JetBalance JB-433 выполнен в формате 2.1, то есть состоит из сабвуфера и двух небольших колонок-сателлитов. Сабвуфер представляет собой увесистый прямоугольник, довольно немаленьких размеров, а колонки выглядят как его уменьшенные в несколько раз копии. Панели МДФ, из которых сделаны корпуса устройств, выкрашены в симпатичный светло-коричневый цвет «под дерево». В отличие от большинства современных аудиосистем, передние панели этого комплекта не закрыты декоративной решеткой, а представляют собой открытые динамики. Но не нужно думать, что производитель просто сэкономил на декорациях и все выглядит так, как будто эти накладки потерялись. Совсем нет, все сделано очень стильно: медного цвета динамики обрамлены серебряным кольцом, вокруг черный фон. В общем, смотрится система очень эффектно, ее будет не стыдно поставить на рабочий стол рядом со стильным ЖК-дисплеем и модной Slim-клавиатурой. Кроме того, можно в любой момент положить палец на мембрану сабвуфера, чтобы почувствовать биение басов. Органы управления басами и не только размещены как раз на сабвуфере. Это регуляторы Volume (вокруг имеется синяя подсветка, смотрится она неплохо, разве что может мешать в темноте), Bass и Treble. Как видите, все самое необходимое в наличии. Кроме того, на задней панели расположена кнопка включения и необходимые разъемы.

Что внутри?

Под уже упомянутыми выше МДФ-панелями расположены динамики размеров 2.8” у сателлитов и 5” у сабвуфера. Кроме того, там можно обнаружить магнитное экранирование. Общая мощность системы составляет 40 Вт, 20 из которых приходятся на низкочастотный блок, а оставшиеся 20 пополам разделены по двум колонкам. Нужно добавить, что и сабвуфер и сателлиты оснащены достаточно длинными проводами, которые позволят разместить их так, как нужно.

Что слышится?

Мы проверяли качество звучания данной аудиосистемы в самых разных условиях, которые могут встретиться в ее работе. Это прослушивание различной музыки, игры и просмотр фильмов. Во всех испытаниях комплект JetBalance JB-433 проявил себя неплохо – звук был чистым, басы неплохими, посторонние шумы отсутствовали. В общем, свою цену система полностью оправдывает.

Что на сладкое?

У этого комплекта есть небольшая особенность – это выносной регулятор громкости, на подставке с аудиоразъемами и с длинным проводом. Очень удобная штука – можно управлять громкостью звука не вставая с дивана или вставить в подставку наушники и слушать музыку в кресле. В общем, замечательная штука для тех, кто не любит лишний раз подниматься, отвлекаясь от происходящего на экране. **СИ**



Выводы

За небольшую цену JetBalance JB-433 предоставляет нам стильный внешний вид, дополнительный пульт для ленивых и неплохой звук. В общем, хороший выбор для тех кому не требуется hi-end звучание.

\+ Качественный комплект за разумные деньги

– Серьезных недостатков не обнаружено


TotalFootball
ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ
+ DVD
В КАЖДОМ
НОМЕРЕ
www.totalfootball.ru
TotalFootball
170 р.
ДЕНЬГИ
КРИШТИАНУ
РОНАЛДУ
АНГЛИЯ
10
ХАВИ
ГЕРОЙ БАРСЕЛОНЫ
И СБОРНОЙ ИСПАНИИ
Реклама

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей

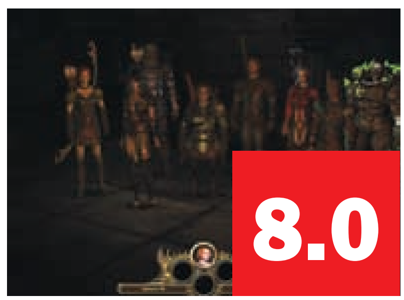


Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

Dragon Age: Origins



Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare

Сделанная по проверенным рецептам десятилетней выдержки классическая party-RPG с возможностью изометрического обзора, «умной паузой» в драке, эльфами, гномами, древними тайнами, сложной теологией и магией.

Call of Duty: Modern Warfare 2



Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель/дистрибьютор:
«1С»/«Софт Клаб»
Разработчик:
Infinity Ward

Infinity Ward сумела сделать практически невозможное: выпустить сиквел, который не только не уступает очень качественной предыдущей части, но и превосходит ее по многим параметрам, выжимая все соки из престарелого движка.

Batman: Arkham Asylum



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Eidos
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Rocksteady Studios

Arkham Asylum в первую очередь делалась для поклонников «Бэтмена», но при этом вполне способна удовлетворить кого угодно. Arkham Asylum – это «Биошок» от мира комиксов: атмосферно, красиво и интересно.

Uncharted 2: Among Thieves



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.platform/shooter.third-person.modern
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
SCEE
Разработчик:
Naughty Dog

Чего ждут от сиквелов? «Того же, только больше да лучше»? Тогда Uncharted 2 – на сто процентов ожидаемое продолжение. Более красивая картинка, более интересные уровни, возвращение старых героев – все, чего хотели!

134 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

144 Комикс

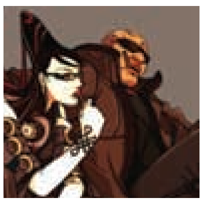
Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Наталья Одинцова



Коллеги из дискового отдела буквально спасли меня, забрав диск с Bayonetta для видеообзора. Иначе я бы была потеряна для общества, как минимум, на всю прошлую неделю (а так всего на каких-то жалких три дня!). Тем не менее, успела пошвырять джойпад в стену, перепутать опциональную миссию с основной (и понять это только на сороковой минуте!) и наболтать текст для демотеста на нашем диске.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Bayonetta, Tales of Vesperia

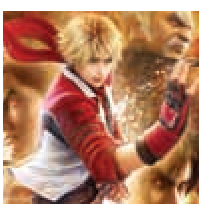
Артём «cg» Шорохов



Раньше картинки для авторских колонок мы придумывали самостоятельно и заказывали штатному художнику. Теперь уже нет – и приходится искать на авось, то и дело удивляться тому, какие сюрпризы порой случаются буквально на ровном месте. Вот, например, именно так я, горячий поклонник мисс Крофт, набрел на удивительное сообщество «киноцитат» с Ларой в главной роли. Ну как, опознали?

СТАТУС: Live 4 Dead **ИГРАЕТ В:** Tekken 6, EyePet, Uncharted 2: Among Thieves

Александр Солярский



До наступления нового года у нас еще целый месяц, так что можно, не отвлекаясь на предпраздничную суету, спокойно выслушивать реплики негодования коллег по поводу ужасного онлайна Tekken 6 (сам я туда ни ногой, так что разделить их чувств не могу при всем желании) и спокойненько продолжать играть в мультиплеер Halo 3. Уверяю вас, это не в пример веселее.

СТАТУС: Спартанец в джинсах **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Halo 3, Battlefield: Bad Company 2 (beta)

Сергей «TD» Цилюрик



Первые полгода после выхода Left 4 Dead играл в нее чуть ли не ежедневно. Стоит ли говорить, что я очень ждал вторую часть? И не разочаровался. За три дня набрал три десятка достижений и, по случайности или нет, не потерял из-за глюков ни одного, в то время как у всех с ними были проблемы. Еще с десяток достижений – и можно будет начинать писать обзор.

СТАТУС: Охотник на людей **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Left 4 Dead 2, Final Fantasy X

Илья Ченцов



Если присмотреться к открывающей иллюстрации спеца про Settlers, то можно различить самих крошек-поселенцев. Предлагаю конкурс: кто первый правильно напишет, сколько их на картинке и чем они занимаются, получит скромный приз – цифровое издание The Settlers II: Gold Edition. Присылайте ответы до 11 января 2010 года на адрес strana@gameland.ru, в теме пишите «Конкурс Settlers».

СТАТУС: Дед Мороз **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Target Quake, XRick DS

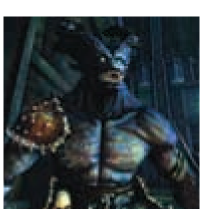
Алексей «Red Cat» Голубев



В свое время я крайне скептически относился к идее превратить домашнюю консоль в эдакий центр мультимедийных развлечений. Так, чтобы игры, кино, музыка, фото – и все в одной коробке, и все одной кнопкой. Прибыкать к подобной мысли стал совсем недавно, поймав себя на том, что чаще использую PS3 в качестве DVD-плеера, нежели запускаю на ней Uncharted 2. Любопытно, к этому ли стремились лучшие умы корпорации Sony?

СТАТУС: Медиа-магнат **ИГРАЕТ В:** Dragon Age: Origins

Степан Чечулин



Dragon Age украла из жизни уже 46 часов ценного времени. При этом игра пройдена на 57 процентов, а, значит, еще несколько десятков часов на нее придется потратить. В такие моменты, честно говоря, радуешься, что синглплеерные RPG, даже с таким эпическим сюжетом, все-таки когда-то заканчиваются, милостиво отпуская на свободу. А вот World of Warcraft – нет. И гореть ему за это в аду.

ГДЕ: На глубинных тропах **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dragon Age: Origins

Евгений Закиров



Прохожу Bayonetta на Xbox 360, чувства смешанные: картинка, по сравнению с той, что я видел в демоверсии на PS3, не сильно лучше, управление не самое удобное, зато загрузки быстрые и заставки чуть симпатичнее. Сама игра? Ну, Байонетта все-таки страхолюдина, сложность достаточно высокая (для фанатов DMC все как в старину), играть интересно. Ролики смотреть, правда, интереснее.

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Bayonetta, Magnacarta II

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

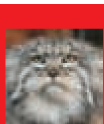
Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Наше ЖЖ-сообщество обсудило и предпочтения в выборе контроллера для приставок нынешнего поколения, и шумиху вокруг скандального уровня из Modern Warfare 2, вырезанного из русской версии игры. Не удержались от критики MW2 и западные геймеры. Посвященную жадности Бобби Котика пародийную зарисовку мы приводим в «Уголке безвкусия».



Контроллер для XBOX 360

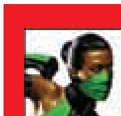
billy_kun



Играя в «Дьявольский крик мея», я подумал, что на геймпаде типа плейстейшон левый стик расположен неудобно – он находится слишком далеко от левых шифтов. Если игра – RPG, и их не нужно активно использовать, то все нормально, но когда они нужны и при этом управлять персонажем лучше левым стиком, то приходится большой палец отводить от указательного, что ослабляет жесткость кисти руки. Тогда как на хбоховом геймпаде сделали рокировку.

Интересно, что думают те, кто играет на таких падах. В файтинги с такой конфигурацией играть тупо, я знаю, потому что стик мягкий, а стрелки расположены неудобно относительно ABXY. Но меня интересуют игры, в которых управление передвижением лежит на левом стике.

Насколько мне известно, такой пад без проблем подключается к компьютеру, а также его поддерживают все современные игры, поэтому задумываюсь о покупке.



spaceman_dono

Да, ты всё верно схватил.

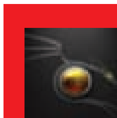
Всё что сильно использует аналог – лучше на боксовом, всё, что крестовину – на соневском.



vecetti

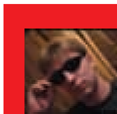
Но меня интересуют игры, в которых управление передвижением лежит на левом стике... Это удобно. Это позволяет целиться правой (как правило, ведущей) рукой.

Сам играю на плэйстэйшенах уже более чем давно, отмечу, что для агрессивного экшена удобнее наименее упругий стик, как следует разработанный, что бы моторика большого пальца не встречала сопротивления. Но это мое личное впечатление, конечно. У кого-то может быть и не так.



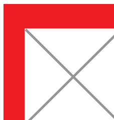
av34

Народ, у моего знакомого все равно круче всех. Он раньше работал в отделе «бракованной техники» и знает пады изнутри. Так вот, он на боксовом паде вместо крестовины поставил стик (не простой, а адаптированный, чтобы функции крестовины выполнял), а потом запрограммировал, чтобы можно было и как на ПС3, и как на Боксе играть. Правда, играет он на компе и фоткать не даёт. Я в тихую попытался, так он мне его теперь даже поиграть не даёт(((



kostya_555

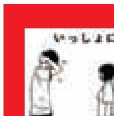
Играл на многих приставках, но больше всего понравились S-контроллеры от первого Икс-бокса. Идеально сидели в руках. Раздражало в них только кнопки «черная» и «белая» внизу, но это был их единственный минус. Нынешний Боксовский джойстик немного не то. А Сонька – это вообще вчерашний день.



true_3pac

Файты на боксовом паде неиграбельны ввиду отвратнейшей крестовины. Да что и говорить – оружие в Gears of War не получается точно выбрать.

В Хало и прочее играть отлично. Пад 360 намного лучше пада PS3. Хотя бы потому, что младше его на 12 лет.

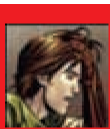


domeikame

Расположение кнопок, конечно, сперто у Nintendo >_< Но шифты нереально удобные, за исключением тех, что не в виде курка, аналог тоже вполне. Но крестовина - страх Божий. И вообще – Dual Shock намного привычней и удобней.



ЦЕНЗУРА КАЖЕТСЯ СТРАННОЙ ТОЛЬКО ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ТЫ САМ НЕ НАЧИНАЕШЬ ЗАДУМЫВАТЬСЯ, А НЕ ПЕРЕГНУЛИ ЛИ РАЗРАБОТЧИКИ ПАЛКУ.



Цензура в видеоиграх

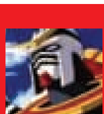
foxkeegan

Цензура в русской версии Modern Warfare 2 – пожалуй, самая животрепещущая тема последних дней. Вкратце, история вопроса. Пару недель назад некий французский пользователь, приобретший игру на Xbox 360, снял на камеру одну из миссий игры, действие которой разворачивается в московском аэропорту во время террористической атаки Владимира Макарова – главного антагониста игры – на безоружных граждан. Шок вызвало то, что игроку отделена роль одного из террористов. То есть, конечно, герой на самом деле является агентом ЦРУ, работающим под прикрытием, но это только подлило масла в огонь. Затем появились следующие строки, приписываемые представителю МВД России:

«Обилие компьютерных стрелялок, пропагандирующих насилие вызывает серьезную обеспокоенность. В последнее время нашу страну захлестнул мутный поток низкопробной пропаганды, маскирующейся под игры, чтобы быстрее и легче проникнуть в умы детей. МВД будет требовать от Прокуратуры незамедлительного рассмотрения дела о пропаганде терроризма в компьютерной игре Call of Duty: Modern Warfare 2».

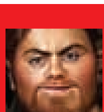
Подобное сообщение, естественно, вызвало в рядах игроков сильнейший резонанс и догадки, каковы будут карательные меры и будут ли вообще. Слухи варьировались от «это такой пиар-ход» до полной отмены всех продаж на территории России и СНГ. Сегодня, 10 ноября 2009 года, в день начала продаж, опытным путем истина была установлена. Продажи PC-версии не отменяются и выходят в срок, но в ограниченном количестве магазинов. Скандальная сцена в них просто и грубо вырезана с соответствующим вступительным роликом. Консольные версии задержаны до 30 ноября.

Итак, дамы и господа, мы столкнулись с первым полноценным случаем цензуры игры в России. Или не первым? Каково прошлое и каким может быть будущее у этого явления? Что вы думаете о сложившейся вокруг MW2 ситуации?



zloyzebr

С одной стороны, жалко и обидно – с другой, вообще повально могли бы запретить продажу в России, и поделом было бы. Люди, когда сценарий писали, вообще о чём думали головой? Могли б роликом сделать эту сцену, если уж никак.



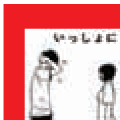
spartan458halo

Посмотрел прохождение этого уровня. Я, конечно, был против игровой цензуры, считая, что нужно нормально следить за возрастными ограничениями, а не тупо запрещать проекты.
Но, в общем, авторы идеи этого уровня идут куда подальше.



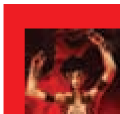
space_android

Ну, если честно, такая цензура кажется странной только до тех пор, пока ты сам не начинаешь задумываться, а не перегнули ли разработчики палку. И по всем пунктам выходит, что перегнули, иначе не было бы такого резонанса.
Помните все эти ехидные заметки, про то, что в стране X запретили игру Y? Now, you eat some.



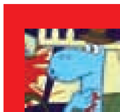
domeikame

По-моему, разработчики тупо начали штамповать трэш. На злобу всем. Лучше бы приехали, на часть бюджета выделенного погостили бы у нас в стране. Посмотрели бы, что да как. И наконец-то бы поняли какие они дураки.
Ужасно, в общем, мне даже играть перехотелось. Скачаю, пожалуй, с торрентов, ибо такое «искусство» мне неприятно даже видеть и лицезреть на полке. Одноразовые боевики нужно юзать только один раз. CoD: MW2, судя по видео, – блестящий представитель этого. Первый MW прошел на чужом диске. Поиграл и забыл. Это тоже так будет.



alto_angelo

А не слишком ли всерьез вы это воспринимаете? Патриотизм взыграл?
Ну, так в игру и вообще можно не играть. В игре, уже имеющей рейтинг M или какой там, цензурировать ничего не надо.



caggy_carr

Это не патриотизм, сцена действительно перебор – быть террористом на своей земле игры вроде ещё не предлагали. Рейтинг M действует только в Штатах, насколько я знаю. И в нашей стране это ровным счетом ничего не значит.



artiom_shorohov

По-моему, совершенно неважно, русский там аэропорт или зулусский. Сцена – сама по себе мерзкая дрянь. Повод для цензуры – этнический, а не моральный, но именно по моральным скриптам ощущаю, что Infinity Ward – довольно-таки козлы. Разочарован.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

- Мистер Котик! Мы придумали новую игру, которая порадует всю ребятню!
- Отлично! Мы попросим за нее 50 фунтов и заставим купить специальные контроллеры за 80!
- Сэр, говорят, что люди хотят играть по онлайну!
- Добавьте это как DLC.
- Сэр, кажется, люди ожидают найти в купленной коробке с игрой, эмм, настоящую игру.
- Добавьте на обложку дисклеймер маленькими буквами.
- Мистер Котик, игроки жалуются, что одиночная кампания длится всего четыре часа!
- Уберите одиночную кампанию.
- Мистер Котик, может быть, нам стоит монетизировать способы, использующиеся игроками, чтобы жаловаться на наши игры?
- Отлично! Мы запатентуем онлайновые петиции! И им придется платить, чтобы подписать петицию против нас! Отличная идея, вот тебе пакет денег.
- Мистер Котик, у нас новый проект: Orchestra Hero. Поклонники Моцарта сойдут с ума! Мы укомплектуем ее с пластиковыми скрипками и роялями в огромном контейнере с логотипом Activision и попросим в десять раз больше денег, чем за GH!
- Хорошая идея! Пусть этот чувак, Моцарт, запишет для нас какие-нибудь новые треки, чтобы мы могли выпустить их как DLC!
- Давайте устроим акцию по сбору денег! За каждую минуту, что Бобби Котик может удерживать улыбку, $5 от каждого пользователя перечисляется прямо в благотворительный фонд!
- Великолепно! В фонд жертв финансового кризиса имени Бобби Котика. Мы переправим деньги назад на наши банковские счета. А раз это благотворительность, то никаких налогов!



Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!





Где бы да как бы?

Здравствуйте, «СИ». Меня зовут Арутунян Павел, я очень люблю ваш журнал. Вот я по какому поводу пишу. Я еще не играл в первую часть Gears of War, но Gears of War 2 сверхкрутая игра, никакая Killzone 2 с ней не сравнится. Я сильно хочу поиграть в первую часть «Шестерней войны», но в данный момент, увы, «недостаточно золота», то есть денег пока нет ее купить. Хорошо хоть вы публиковали комиксы по Gears, большое вам за них спасибо! В общем, у меня к вам небольшая (Кро-о-хотная просто… – *Воскл. Зануды*) просьба: опубликуйте, пожалуйста, полную версию игры Gears of War. Я буду вам очень благодарен! Думаю, и все другие, кто в эту игру тоже еще не играл. Искренне надеюсь, что вы выполните мою просьбу, заранее спасибо!
И опубликуйте, пожалуйста, на DVD №2 в разделе «Арт» иллюстрации из игры Art of War. И еще скажите, пожалуйста, где я могу недорого купить Lancer из игры (модель автомата из Gears)?
Я видел рекламу GamePost'а, может, там? Спасибо!
Извините, что гружу на вас свои вопросы и просьбы!

Павел Арутунян,
г. Пятигорск

**Врен ** *Чтобы опубликовать полную версию игры на нашем DVD, мы должны купить лицензию на печать 80 тыс. экземпляров игры. Примерно на тех же условиях, что и любой российский издатель. То бишь, речь идет о суммах порядка нескольких сотен тысяч долларов. А у нас, увы, на это «недостаточно золота». Иногда, правда, мы можем получить игру бесплатно или почти бесплатно – если это древний хит. Например, на диск к «Стране Игр: The Best» мы положили полную версию Red Alert как подарок читателям. С Gears of War так не получится. Но сама идея размещать на DVD полные версии крутых старых игр для PC мне очень нравится, мы постоянно просчитываем разные варианты.*

**Артем Шорохов ** *Какой-то у нас в «Обратной связи» прям фан-клуб Gears of War складывается… Что ж, отвечу, чего ж не ответить. Комиксы еще не кончились, мы планируем радовать вас и дальше. Это раз. Реплику лансера можно купить даже в России – магазин SuperHeroes.ru, специализирующийся на различном мерчандайзе, даже выставлялся на «Игромире», но, если хотите, любые подобные штуки можно заказать и через «Геймпост» – просто позвоните туда и лично расскажите менеджеру, что же вам такое хочется. Первая часть GeoW и впрямь очень крутая (как раз сейчас ее перепрохожу и не перестаю удивляться, как же все здорово сделано), но все-таки сравнивать ее с Killzone 2 некорректно – они совсем уж очень разные. Для разных геймеров.*

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз! Присылайте свои вопросы на номер **8-926-878-24-59**

Алоха, «СИ»! Играю сейчас в Dissidia Final Fantasy. Вот, услышал, есть какие-то для нее секретные коды, поделитесь?

Конечно, поделимся. Но лучше бы у вас была европейская, а не российская версия игры, ведь коды-то работают только с ней. Вводить их нужно в меню Friend Card Settings (Edit Message). Вот, проверяйте.

389427509 – Aquarius Recipe
279568689 – Aries Recipe
619927495 – Capricorn Recipe
6294236172 – Chocobo (FF5) Icon
932310371 – Final Fantasy Agito XIII Icon A
3141539392 – Final Fantasy Agito XIII Icon B
265961476 – Friend Card: Ahriman
3370559603 – Friend Card: Auron
951317857 – Friend Card: Behemoth
29712943 – Friend Card: Fusoya
184916360 – Friend Card: Matoya
4649011483 – Friend Card: Ninja
449561760 – Friend Card: Shantotto
2549612772 – Friend Card: Siegfried
702718560 – Friend Card: Vivi
480037742 – Friend Card: Yuffie
433835656 – Gemini Recipe
8462693120 – Moogle (FF5) Icon
158122748 – Pisces Recipe
4307934078 – Taurus Recipe

«Страна», привет! Задумались мы с другом над названием издательства Square Enix – а что оно значит вообще? Ну, со Square более-менее понятно, но вот что за слово такое – Enix?

Это, как оно часто бывает с названиями компаний, и не нормальное слово вовсе, а «самодельное», составленное из двух других. В нашем случае название компании Enix произошло от слов ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer, самый первый «электронный компьютер» в мире) и «феникс» (phoenix).

**Евгений Закиров ** *Первая Gears of War есть, наверное, у каждого владельца Xbox 360. Люди, может, и не играли в неё никогда, но сама игра есть – положили вместе с консолью, дали в качестве бонуса к джойпаду, поместили в специальное издание сиквела. Сегодня в любом магазине можно найти GeoW за 1000 рублей – это недорого. И все же, конечно, получить бесплатную копию хорошей игры, пускай даже PC-версию, на диске к любимому журналу было бы приятно. Наверное.*

Потерялся магазин

Глубокоуважаемая редакция журнала «Страна Игр»! Помогите, пожалуйста, своему постоянному читателю с 1997 года. Возле метро «Кузнецкий мост» (речь о городе-герое Москве. – *Прим. Зануды*) был хороший магазин «Видеоигры», а теперь он куда-то переехал. Я знаю, что у них есть интернет-магазин, но не знаю адреса. Пожалуйста, помогите узнать название этого интернет-магазина, его телефон.
Спасибо за классный журнал! Желаю удачи, успехов и творческого процветания.

Валерий, г. Красногорск

**Артем Шорохов ** *Нам и самим, как выяснилось, это интересно, ведь раньше-то редакция «Страны Игр» располагалась совсем недалеко от знаменитого магазинчика, так что по дороге на работу нет-нет да и заглядывали туда. Потом мы переехали, а следом и магазинчик куда-то запропал. Расспросили общих знакомых – оказалось, все так и есть: физической точки продаж не осталось, а на просторах Сети магазин зовется «Видеоигр.net» и откликается по телефону 507-56-58.*

Страшно, но интересно

Доброго времени суток, уважаемая и нежно любимая редакция «СИ»! Начала покупать ваш журнал сначала только для работы. Потом уже интересно стало. Теперь вот не могу хотя бы без новых постеров два раза в месяц прожить. У меня к вам одна «просьба» – прибейте своих фанатов DS, ну пожа-а-алуйстааа! Жила себе спокойно, иногда что-нибудь качала или покупала поиграть... А тут – «У ненаглядной DS только графика страшная, а игры зато интересные!» Посмотрела диски, какие на складе были. Подумала. Пошла рассчитываться за консоль. Купила ее себе вчера, пока бегаю Кунг-Фу Пандой. Уже три раза в метро проехала свою остановку, один раз села не в свою маршрутку, работать нормально не могу – лапки так и тянутся!
И если не затруднит, раз уж подсадили, порекомендуйте теперь прикольные штуки для DS, игры – это я прошерстю старые номера найду. Ну и где в Петербурге все это можно найти по лучшим ценам? Вы же наверняка знаете.

Ваша фанатка, Безумный Белк!

**Сергей Цилюрик ** *А попробуйте Elite Beat Agents. Она прикольная.*

**Врен ** *Я игры для DS заказываю на PlayAsia.com, и не думаю ни о чем. Там же региональной защиты нет, любые картриджи подойдут – даже американские. Заодно и выходит дешевле. Ну и обязательно надо попробовать New Super Mario Bros. и Super Princess Peach.*

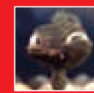
**Артем Шорохов ** *А я все же останусь на известной позиции «Нужно знать вкусы человека, чтобы что-то там советовать». Игр для DS замечательных – множество. Но, тыкая пальцем в небо, можно вдруг посоветовать Scribblenauts человеку, не владеющему иностранным языком, Henry Hatsworth ненавистнику пазлов (или платформеров – двойной риск!), Pac-Pix почитателю крутой графики, The World Ends With You приверженцу пошаговых боевых систем, а Hotel Dusk – ненавистнику чтения. Такой список неудачных примеров можно продолжать и продолжать – нет ему конца и краю. По всему выходит – читайте «Страну Игр», там рецензии большие да подробные так написаны хитро, что, узнав о незнакомой игре, вы сами сумеете разобраться, понравится она вам или нет. А там уже и деньги в руки, и в магазин ноги.*

**Евгений Закиров ** *Совет насчет Play-Asia.com хороший и правильный. Если покупать с доставкой обычной авиапочтой (две недели томительного ожидания), как раз получится рублей на 400-500 дешевле, чем в российских магазинах. Что же касается самих игр, то попробуйте Pokemon Platinum – ничего более увлекательного на DS я просто не знаю. Ну, может быть еще Animal Crossing Wild World.*

**DJ Акын ** *Дорогой Белк-джан! Я так понял, что тебе нужны не игры, а именно «штуки» для DS. Как по мне, так лучшая штука – M3 Adapter. Начну издалека. Есть на свете много энтузиастов, делающих для DS свои игры и программы. Их просто найти в Интернете и скачать (достаточно набрать в «Гугле», например, «DS homebrew»). Но возникает вопрос – а как их засунуть в дэеску? Для этого и нужен M3 Adapter. Это вроде такого картриджа, в него вставляется карточка micro-SD, на которую можно все эти радости записать. Я, например, особенно люблю NitroTracker – это трекер музыкальный. У DS же как раз микрофон есть – можно ходить по аулу, записывать разные интересные звуки: как собака лает, как вода в ручейке журчит, или самому что-нибудь набренчать на сазе, а потом тут же на базе этих сэмплов-шмемплов сочинять разные мелодии. Еще есть графические редакторы, видео- и MP3-плееры, фанатские римейки ретроигр, еще какие-то чаты графические даже. Только где у вас в Петербурге эту штуку взять, я не знаю. Наверное, тоже в Интернете отыщется.*

Без комментариев!

Впечатления от Игромира



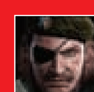
pearlovka

На Игромире я побыла один день, в субботу. Впечатления крайне смешанные. Из положительного хочется первым делом отметить впервые за три года действительно достойный стенд PS3 и PSP. В этом году они с Microsoft поделили 2-й этаж по-братски. Из приятных деталей – кабинки под Guitar Hero на территории Microsoft. Blizzard выглядели в этом году внушительнее, но абсолютно такая же программа удручает. В целом количество представленных игр порадовало, почти во все можно поиграть с божескими очередями (самая страшная – на входе в павильон). Позабавило паломничество к Кейну. :)
Но уже который год – АДОВЫЙ ШУМ! Ну неужели нельзя ничего придумать? Кстати, стенд PS3 портило именно это: проходивший чемпионат по гонкам с комментариями, от которых нигде не спрячешься. К середине дня вы снова ходите по колено в постерах, буклетах и прочей печатной продукции. Ну и конечно, ОЧЕРЕДИ на вход!!! Я, конечно, рада популяризации гейминга на территории РФ, но стоит ограничить количество билетов наряду с подорожанием его стоимости. Игромир уже более чем популярен, вот только цивильности бы добавить...



rus582

Как и в прошлом году находились люди, не стыдящиеся играть по полчаса на демоюнитах. Это бесит. Под конец добил ужас в гардеробе (зачем бросать чужие вещи на пол?) и в туалетах (покурить выйти на улицу можно же, это не школа). Сама же выставка по новинкам лучше прошлогодней. Только интересные игры куда-то прятали (GoW3, Heavy Rain).



PEACE_WALKER

Взял автографы у Кукана и сфоткался с ним. Поймал ручку, которой он расписывался. Взял автограф у Рэя Музыки, когда он спускался со стенда EA. Больше его никак нельзя было поймать. Много играл в StarCraft 2. Теперь это моя любимая RTS. В целом, я доволен.

Дискуссия продолжается на онлайновом форуме «СИ». Ждем вас на http://forum.gameland.ru



Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Call of Duty: Modern Warfare 2
Как всегда, Infinity Ward выпускает предельно зрелищную игру. Бесконечные взрывы, действие, красивые локации – от экрана невозможно отвести взгляд.



Battlefield: Bad Company 2
Геймплейная нарезка из закрытого бета-тестирования многопользовательского режима второй части Bad Company.



Битва титанов
Тизер римейка одноименного фильма 1981 года выпуска. Персей вместе с отрядом воинов устраивает охоту на демонов из подземного мира.

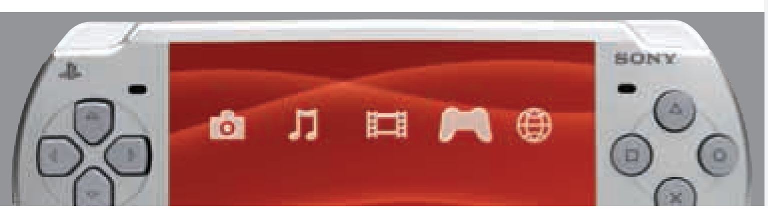


Банзай!
Дебютный трейлер аниме по игре Dante's Inferno, три опенинга Mahoromatic, опенинг To Aru Kagaku no Railgun и клип на песню Only my railgun группы fripSide.



PSP Zone

Прошивка: 6.20
Демоверсия: Valkyria Chronicles 2
Трейлеры: Echoes, Numblast, God Eater



Слово редактора

Пока весь мир затаив дыхание ждет новый эпик от Джеймса Камерона, по мотивам фильма выходит игра-сопровождение. И судя по демке, она может оказаться вполне неплохой. Оценить демоверсию вы можете, установив ее с нашего диска. Жаль только, что играть дают только за людей – синекожие Нави покажутся только в релизной версии. Еще из интересного: новые патчи для Grand Theft Auto IV и Tropico 3, новая версия мода Fortress Forever, геймплейное видео в HD из Call of Duty: Modern Warfare 2, Battlefield: Bad Company 2.

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Пульс

Превью:
– Bayonetta (PS3, Xbox 360)
– Battlefield: Bad Company 2 (PC, PS3, Xbox 360)
– Command & Conquer 4: Tiberian Twilight (PC)

Обзоры:
– Torchlight (PC)
– Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City (Xbox 360)
– Operation Flashpoint: Dragon Rising (PC, PS3, Xbox 360)

Особое мнение:
– Call of Duty: Modern Warfare 2 (PC, PS3, Xbox 360)

Трейлеры:
– Runaway: A Twist of Fate (PC)
– DUST 514 (PC3, Xbox 360)
– Army of Two: The 40th Day (PS3, Xbox 360)
– EA SPORTS MMA (PS3, Xbox 360)
– Command & Conquer 4: Tiberian Twilight (PC)
– Dante's Inferno (PS3, Xbox 360)

Special:
– Игромир 2009 (репортаж с выставки)
– StarCraft II (интервью)
– Mass Effect 2 (интервью)
– Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (интервью)
– Tekken 6 (интервью)
– James Cameron's Avatar: The Game (интервью)
– Без винта

PC-DVD:

Демоверсии:
– James Cameron's Avatar: The Game
– Live for Speed S2 - Alpha Z25

Территория HD:
– Battlefield: Bad Company 2
– Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
– Call of Duty: Modern warfare 2

PSP-Zone:
– Прошивка 6.20
– Valkyria Chronicles 2 (демоверсия)
– Echoes (трейлер)
– Numblast (трейлер)
– God Eater (трейлер)

Банзай!:
– Dante's Inferno (трейлер)
– Mahoromatic (опенинги)
– To Aru Kagaku no Railgun (опенинг)
– fripSide - Only my railgun (клип)

Дополнения:
– Age of Empires III: The Asian Dynasties
– ArmA: Armed Assault
– ArmA II
– Battlefield 1942
– Battlefield 2
– Battlefield Vietnam
– Call of Duty 4
– Company of Heroes
– Counter-Strike
– Counter-Strike: Source
– Crashday
– Crysis
– Day of Defeat: Source
– Doom 3
– Far Cry 2
– GTA: San Andreas
– Half-Life 2
– Left 4 Dead
– Quake III Arena
– Quake 4
– Red Orchestra: Ostfront 1941-45
– rFactor
– Team Fortress 2
– The Elder Scrolls III: Morrowind
– The Elder Scrolls IV: Oblivion
– The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
– The Sims 2
– Unreal Tournament 2004
– Warcraft III: The Frozen Throne
– Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:
– ATI Catalyst 9.11 Windows 7/Vista
– ATI Catalyst 9.11 Windows XP
– DirectX End-User Runtime (Август 2009)
– ForceWare 195.55 Win 7/ Vista
– ForceWare 195.55 Windows XP

Патчи:
– Dragon Age: Origins v1.01b Интернациональный
– Линия Фронта. Битва за Харьков №5 RU
– Grand Theft Auto IV v1.0.0.4 RU,EN
– Operation Flashpoint: Dragon Rising v1.01 RU
– Искусство войны: Африка 1943. Итальянский вариант v1.3.6 RU
– Искусство войны: Курская Дуга v1.1.5 RU
– Тропико 3 v1.11 RU
– Unreal Tournament 3 - Community Bonus Pack 3: Volume 4 v2.0

Софт:
– SmartFix Security Center 2009 6.1
– Spy Sweeper 6.1.0.145
– The Cleaner 2010 v6.2.1.2021
– Kingdia CD Extractor 3.6.18
– Active GIF Creator 3.3
– Animate Me! 1.5
– Easy Watermark Creator 2.4
– Image Constructor 2.0
– FeedDemon 3.0.0.45
– FileZilla Server beta 0.9.33
– IncrediMail 6.0.3 Build 4395
– Shareaza 2.5.0.0
– Advanced Host Monitor 8.28
– C-Organizer Pro 4.0
– novaPDF Pro 6.4 build 311
– USBTrace 2.4.1
– MorphVOX Pro 4.3.1
– Videozilla 2.9
– Zoom Player Pro 7.0 Final
– Super Utilities Pro 9.8.1
– SuperRam 6.11.16.2009
– System Cleaner 5.80e
– TuneUp Utilities 2010 9.0.2000.16
– Unknown Device Identifier 6.01
– WindowBlinds 7.0

Софт-стандарт:
– WinRAR 3.90 RU
– Mozilla Firefox 3.5.5
– Virtual CD 10.0.0.3
– Adobe Acrobat Reader 9.2 Rus
– K-Lite Mega Codec Pack 5.4.4
– Win2000 FAQ 6.0.0
– WinXP FAQ 3.0.5
– Fraps 3.0.2
– HyperSnap-DX 6.70.01
– Miranda IM 0.8.10
– QIP Build 8095
– ATV Flash Player 1.3
– DivX Player 6.4.1 Beta
– Media Player Classic 6.4.9.1 Build 104
– MVAFlasher 2.1.3
– QuickTime QuickTime 7.6.5
– VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.3

Widescreen:
– Битва титанов (Clash of the Titans)
– Вечернее свидание (Date Night)
– Kick-Ass
– Salt
– Шерлок Холмс (Sherlock Holmes)

Shareware/Freeware:
– Fairy Nook
– Nat Geo Eco Rescue: Rivers
– Party Planner
– Trapped: The Abduction

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

James Cameron's Avatar: The Game

Демоверсия яркого шутера по одноименному фильму Джеймса Камерона, действие которого разворачивается на планете Пандора, населенной синекожими великанами. Доступен первый уровень игры, где нам предлагают познакомиться с красотами местной природы, сразиться с ядовитыми растениями и кровожадными животными, а также помочь своим товарищам. Арсенал включает в себя три футуристические пушки. Кроме того, параметры персонажа можно изменять, развивая специальные навыки и набирая очки опыта.



Doom 3

Модификации, которые вносят изменения в графическую составляющую игры, не являются для Doom 3 редкостью. Обычно это небольшие моды, и на их фоне работа под названием Infernal Death Orgy 1.7, которую мы представляем на нынешнем диске, заметно выделяется. Даже в запакованном виде она занимает более 250 мегабайт. Подобный размер легко объясняется множеством изменений, внесенных в игру: переработаны монстры и оружие, добавлены новые спецэффекты.



Half-Life 2

Team Fortress 2 завоевал целую армию поклонников, однако есть и те, кому мультяшная графика пришлась не по душе. Именно для таких игроков мы публикуем модификацию Fortress Forever 2.4, которая заслуженно пользуется большой популярностью. Создатели Fortress Forever 2.4 не стали изобретать велосипед и полностью скопировали первую часть Team Fortress, снабдив ее очень неплохой графикой. В итоге получился очень качественный мод, который порадует многих геймеров.



rFactor

На нынешнем диске мы подготовили настоящий подарок тем, кто обожает гонять по овалам. Это модификация NSR 1.00, созданная по мотивам чемпионата NASCAR. По меркам rFactor, перед нами – настоящий мод-гигант. Обычно подобные модификации добавляют лишь машины, но в этот раз все гораздо более серьезно. В NSR 1.00 реализованы не только все машины чемпионата, но еще и все трассы, причем каждая из них очень тщательно проработана. Одним словом, получилась настоящая самостоятельная игра.

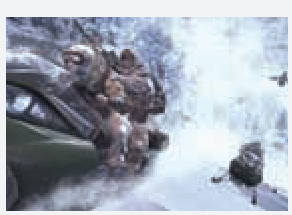


Галерея

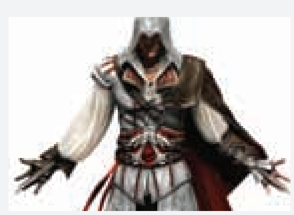
Обои для рабочего стола



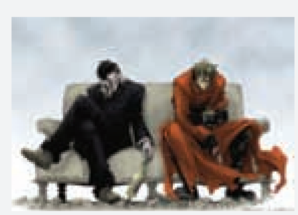
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»

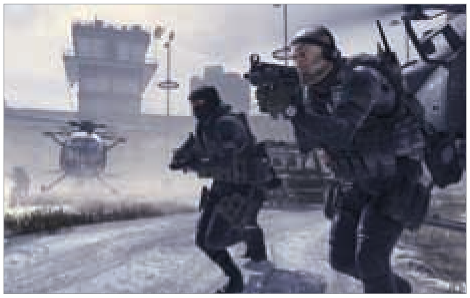


Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Call of Duty: Modern Warfare 2 (PC, PS3, Xbox 360)
Пожалуй, самая скандальная игра года для нашей страны. Пока мы оцениваем только однопользовательскую составляющую Modern Warfare 2.



Assassin's Creed II (PC, PS3, Xbox 360)
Долгожданное продолжение Assassin's Creed наконец-то вышло. Смог ли сиквел исправить ошибки оригинала и стать еще более хитовой игрой?

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Bayonetta (PS3, Xbox 360)
Пока мы дружно ждем запуска долгожданной Bayonetta в Европе, самые хитрые заказали игру из Японии. Наталья Одинцова – из таких хитрецов. Ей и слово.



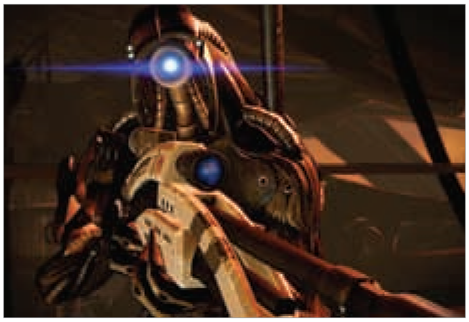
Battlefield: Bad Company (PC, PS3, Xbox 360)
Демотест этого номера - сиквел успешного спин-оффа сериала Battlefield. В этот раз разработчики отдают большую часть внимания развитию многопользовательского режима. Его и тестируем.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Интервью с Кацухиро Харадой, продюсером сериала Tekken
На прошедшей выставке «Игромир» мы пообщались с Харадой-саном о судьбе Tekken 6 и всего сериала.



Mass Effect 2 (дневник разработчиков)
В новом выпуске дневников разработчиков вы узнаете о том, кто будет противостоять Шепарду. Останутся ли геты и риперы главными злодеями?

В продаже с 23 декабря

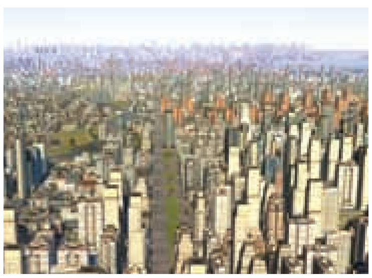
Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Cities XL (PC)

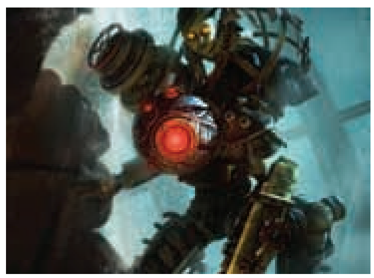
Убийцей SimCity станет не Годзилла, не пришельцы и не торнадо. Monte Cristo обещают удивить всех онлайновой компонентой в симуляторе градостроителя.



В РАЗРАБОТКЕ

BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)

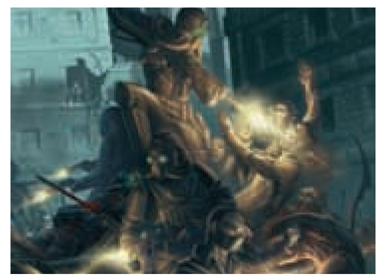
Теперь на дне морском матриархат, коммунизм и иногда мультиплеер. Как говорится, дрель вам в руки и девочку на шею.



В РАЗРАБОТКЕ

E.Y.E. (PC)

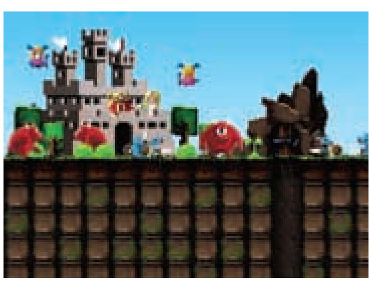
Разработчики замахиваются, кажется, на лавры Warhammer 40,000, Syndicate и Deus Ex вместе взятых. Выдержит ли ваше ментальное здоровье?



РЕЦЕНЗИЯ

Holy Invasion of Privacy, Badman! What Did I Do to Deserve This? (PSP)

Рой другому яму!



РЕЦЕНЗИЯ

EyePet (PS3)

Чудо-камера, чудо-карточка и чудо-питомец – в каждый дом с чудо-консолью PlayStation 3!



РЕЦЕНЗИЯ

Bayonetta (PS3, Xbox 360)

Невероятно сложная и невероятно зрелищная – игра, которую все ждали от Хидеки Камии и дождались.



РЕЦЕНЗИЯ

Need for Speed Nitro (Wii)

Расщепив знаменитый сериал, Electronic Arts вслед «почти симулятору» Shift запускает цветастую и безбашенную Nitro для Nintendo Wii. Стоит ли игра свеч?



РЕЦЕНЗИЯ

Magna Carta II (Xbox 360)

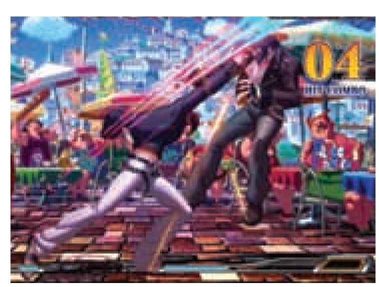
Final Fantasy XII на корейский лад? Как бы не так! Образцовая работа над ошибками и правильный подход к заимствованиям чужих идей.



СПЕЦ

Будни SNK

Наша корреспондентка Хайди Кемпс побывала в SNK и побеседовала с ее сотрудниками о сериале King of Fighters, а также многом другом.

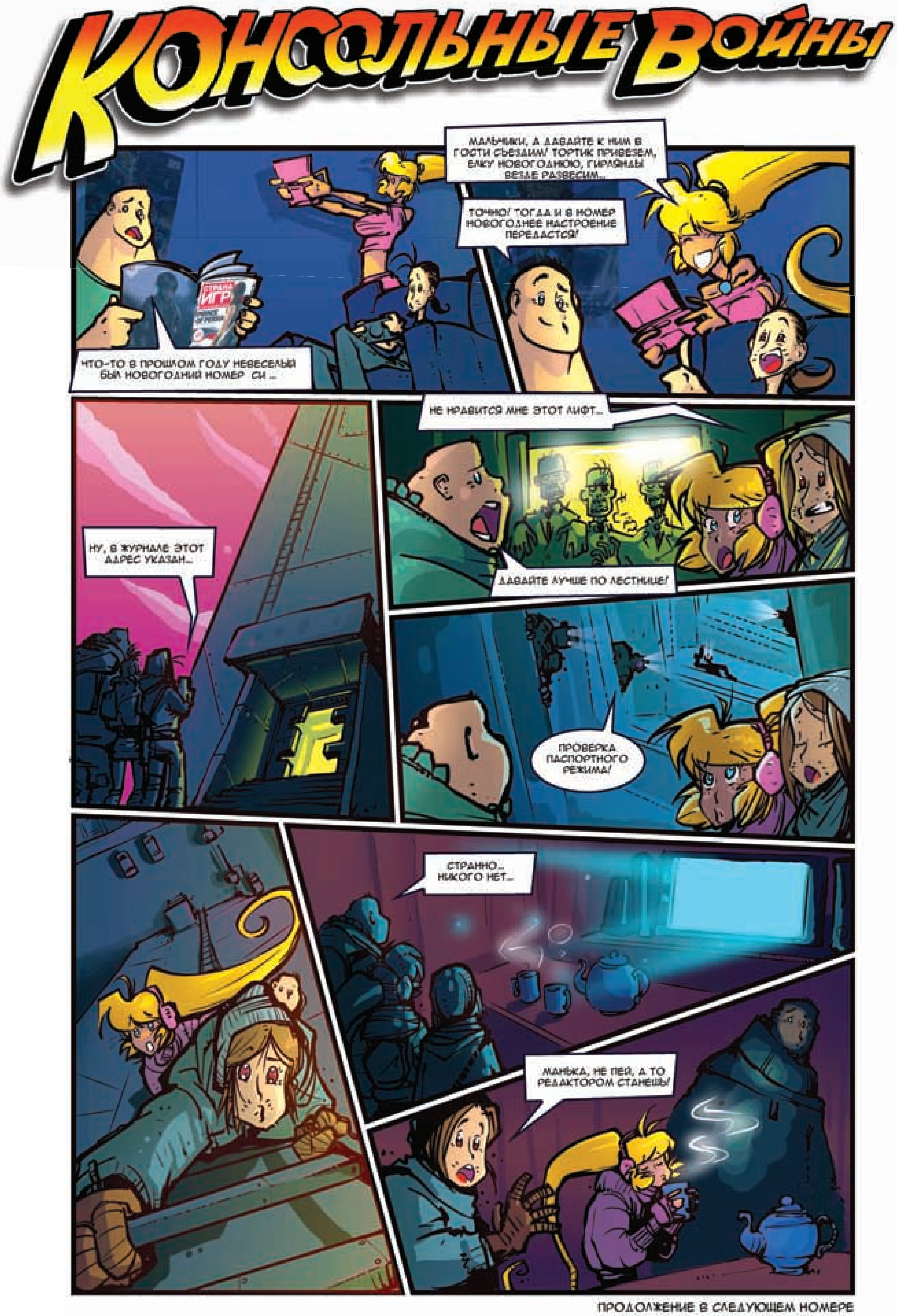


В следующем номере

Мы обязали нашего корреспондента отключить телефон, не выходить в Интернет и ради перестраховки заклеить рот липкой лентой, чтобы раньше времени не проболтаться никому о секретном проекте от Electronic Arts, который презентовали на EA Winter Showcase в Лондоне. Ждите премьеру в «СИ»!

Суперсекретный проект

ВЫПУСК 47 В погоне за праздником



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак

СТРАНА ИГР | **№24** | 297 | 2009 | ВТОРОЙ ДЕКАБРЬСКИЙ

Call of Duty: Modern Warfare 2 | Assassin's Creed II | Resonance of Fate | Rabbids Go Home

www.gameland.ru

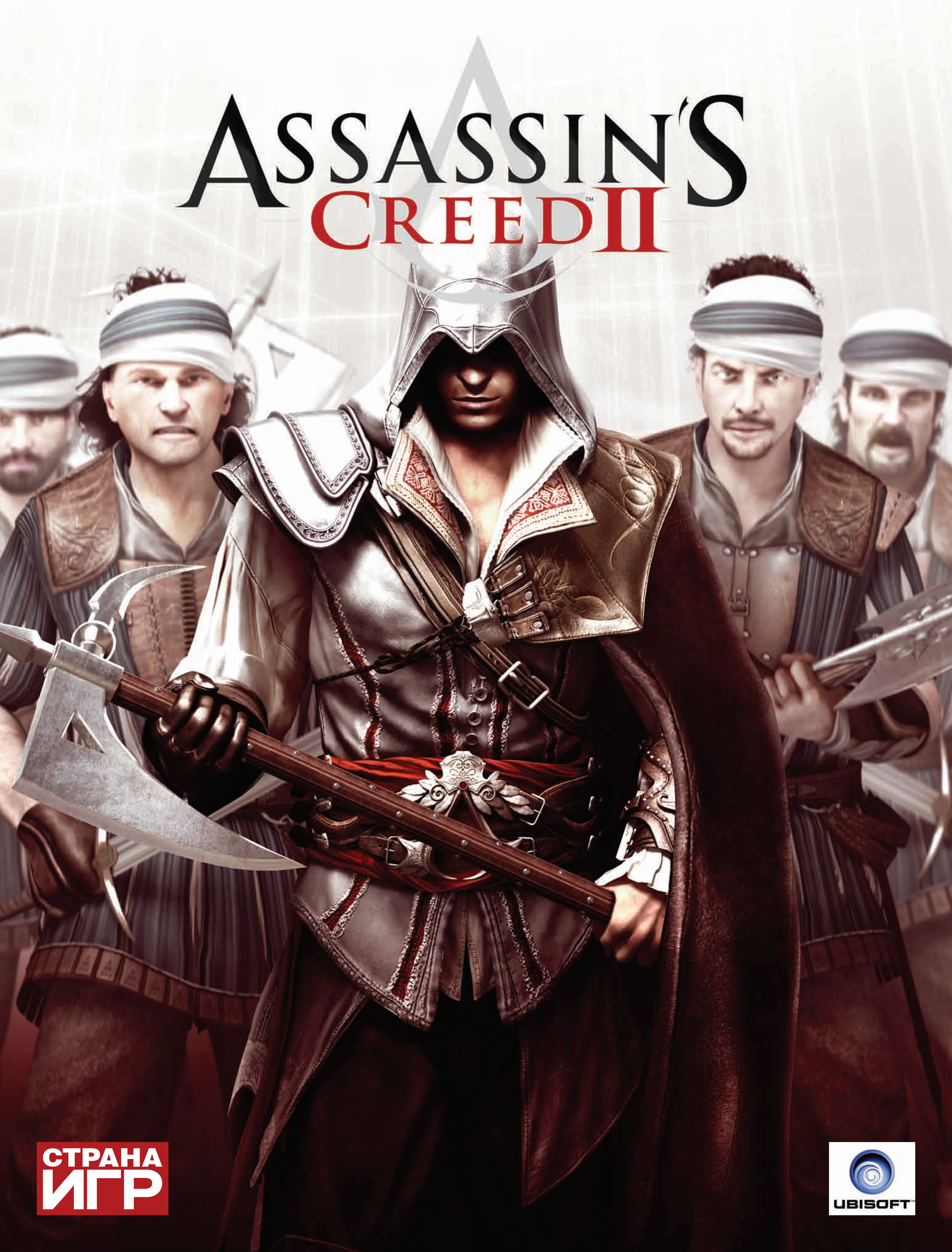
СКОРО

300

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PSP


ИГРОВОЙ ТУРНИР
NT computer
ЭЛЕКТРО СТРАЙК
ГЛАВНЫЙ ПРИЗ ТУРНИРА
МОЩНЫЙ КОМПЬЮТЕР МАРКИ <NT> AgeNT НА БАЗЕ Intel® Core™ 2 Quad Q 8200
даты проведения турнира:
6, 13 ДЕКАБРЯ / 3, 6, 10 ЯНВАРЯ
intel CORE 2 Quad inside™
Ищи знак Intel Inside®
РЕКЛАМА
ЭЛЕКТРОШОК
сеть оптово-розничных магазинов компьютерной и цифровой техники
подробности на сайте www.e-shock.ru
Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.


ASSASSIN'S
CREED II
СТРАНА
ИГР
UBISOFT


СТРАНА ИГР
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
WHITE KNIGHT CHRONICLES™